3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

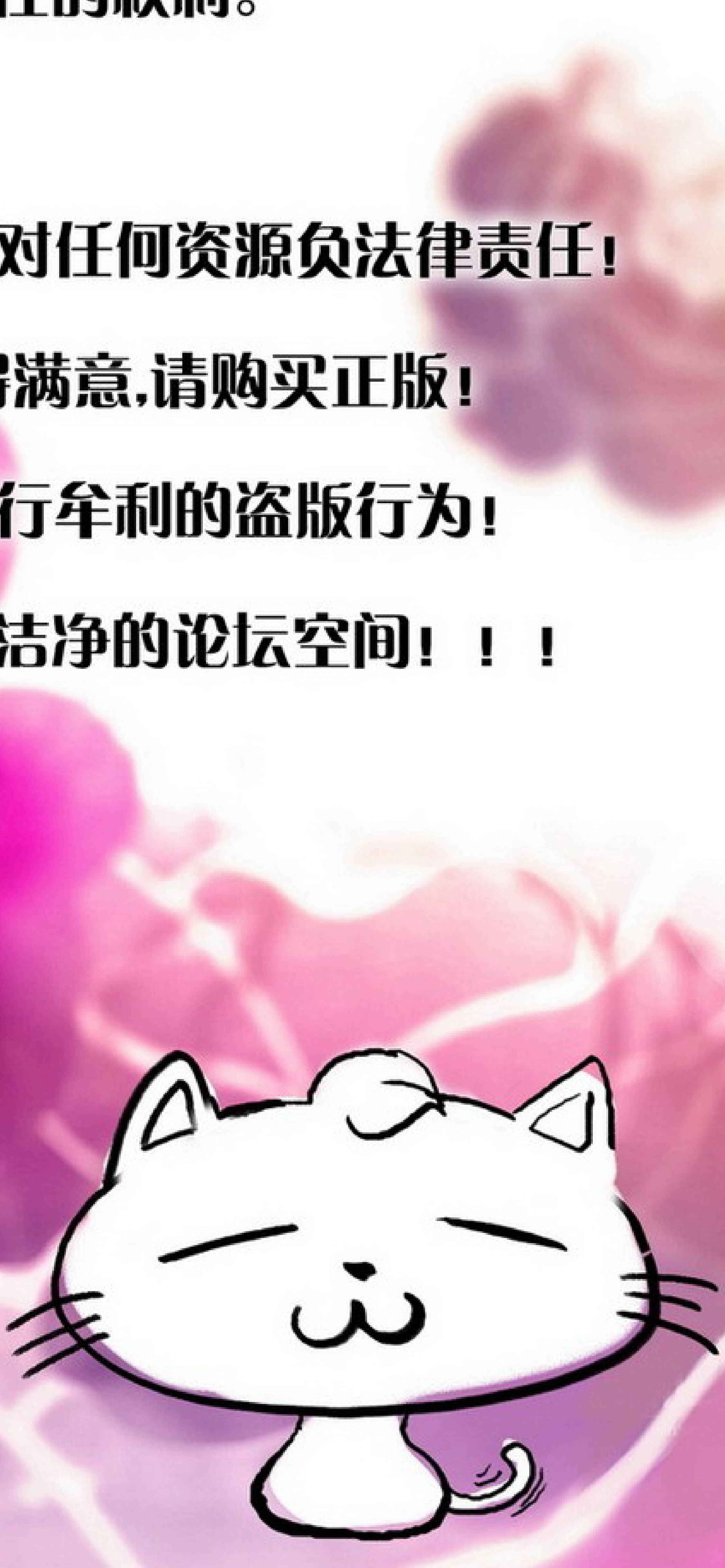
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME SOFTWARE
电子游戏软件

VOL.180
2006年09期
定价9.80元

卷首特辑

前景E3

特别策划

硬件性能终结者
游戏 何必「同日而语」

随刊赠品

电玩通&电击收藏
罪恶工具原画海报

全面直击

Xbox360日本战略发表会！
TRI-ACE正式加盟！

怒涛的五款！热作攻略连发！

最终幻想XII 终极研究

绝体绝命都市2
小编死里逃生之必读手册

异世纪传说2
全战术彻底爆机攻略

盗墓者 传说
编辑部劳拉死饭亲手掌勺

球会创造 欧洲冠军杯
职教生涯大揭秘 第一回

总力报道

街头霸王「回归」
九十九夜「探秘」

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 09
TVGAME 综合情报志

最终幻想XII
FINAL FANTASY XII
最终幻想XII全剧情珍藏 DVD
FINAL FANTASY
完全攻略本
COMPLETE GUIDE BOOK
通关必备
必中的攻略
系统彻底解析 · 全流程要点 · 全剧情对话
战斗指南各关卡难点详细解说 · 最速资料
实用技 · 特殊玩法 · 隐藏秘技 · 背景资料
随刊附录
全剧情影像
DVD
第一男主角
瓦恩精美挂饰
豪华版
超值定价
24.8元
豪华版
三件套装
1 男主角瓦恩招牌挂饰
2 豪华精装完全攻略本
3 全剧情影像DVD光碟
决战游戏之巅
史上第一款满分正统RPG游戏！
震撼上市热卖中！
标准版：完全攻略本 + DVD
14.8元
完全掌握分解
彻底剧情研读
全场CG收录
遨游FF世界
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 （请注明“FF12攻略本”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

复旦大学是我国具有悠久历史、享有盛誉的著名高等学府。复旦大学下属的复旦托业教育培训中心与国内专业机构上海CIA数码科技合作吸收和借鉴北美先进的动画游戏教学体系，现面向全国开办复旦大学CIA第12期游戏影视三维动画专业研修班，有关事宜公告如下：

招生公告

FUDAN UNIVERSITY 1905

復旦大學

复旦托业教育培训中心

三维游戏动画专修班

三维影视动画专修班

招生计划：

专业：**三维游戏动画专业研修班**
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：50
培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

专业：**三维影视动画专业研修班**
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：50
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

专业：**三维建筑动画专业研修班**
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：30
培养目标：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。

开学时间：2006年5月30日
报名截止：2006年5月26日

主要师资：

由复旦托业与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。中心还将聘请国际国内知名动画专家客座指导。

教学地点：

复旦大学邯郸校区（总校区）

证书：

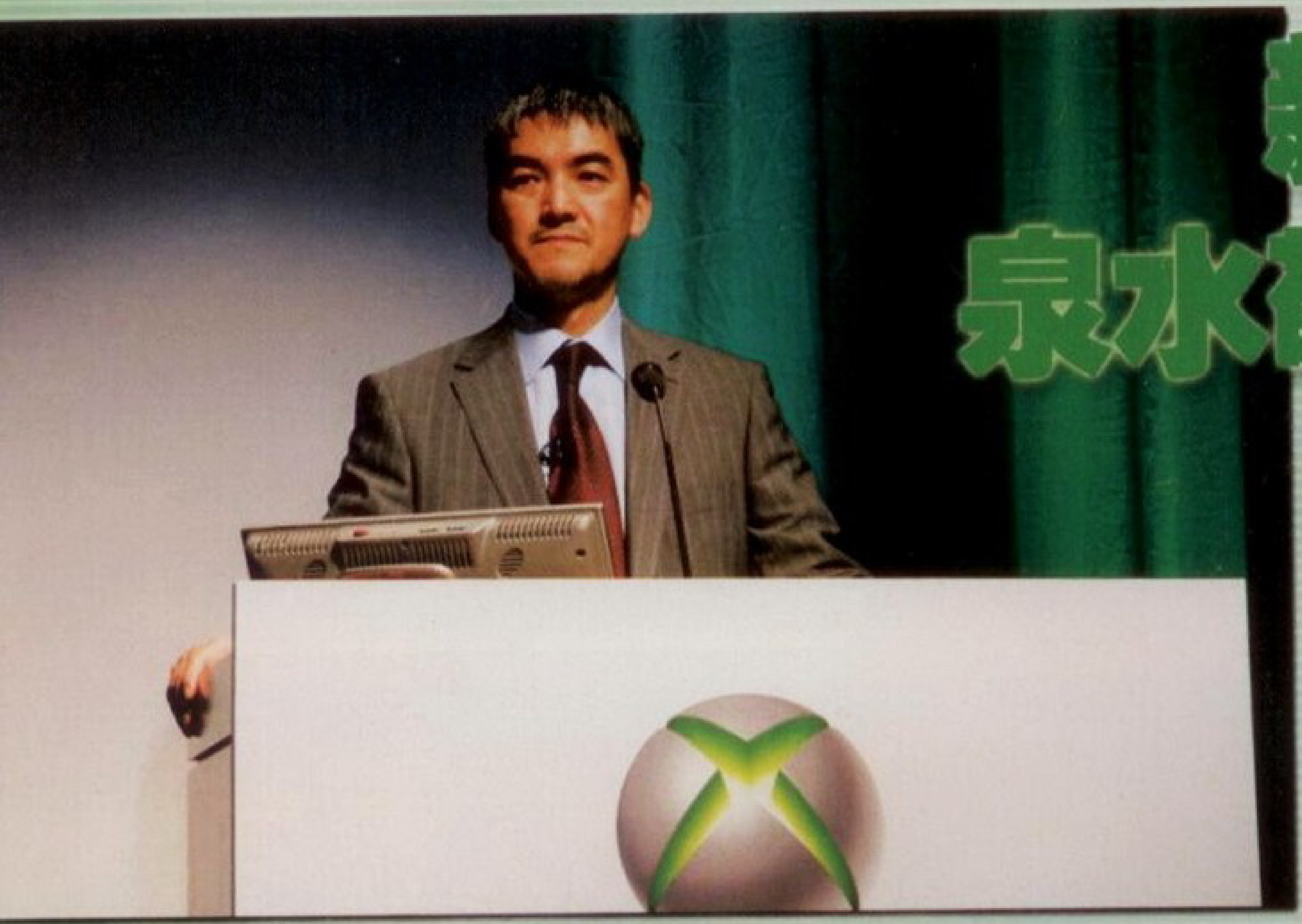
完成学业通过考核者将颁发复旦大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

www.cia-fudan.com

咨询热线：021-55666099
E-mail: zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市杨浦区邯郸路365号1号楼4001室



新官上任头一把火 泉水敬主持召开吹风会

编者按：2006年4月6日，株式会社微软在东京召开了今年春季的Xbox360新闻发布会。这次新闻发布会主要面向各大新闻媒体，实际上是Microsoft向外界透露自社下一步计划的吹风会。Microsoft Xbox360事业负责人泉水敬于4月1日新官上任，这是他作为Xbox事业开发本部长的第一次记者招待会。目前E3大展迫在眉睫，微软把大部分游戏开发的重量级消息都按了下来，所以这次记者们基本上没有得到什么实质性的东西、现在离Revolution和PS3的发售还有一段时间，Xbox360本来可以利用这个时段大展拳脚，但是我们并没有看到什么大的动作。不知道这回微软的葫芦里究竟卖的是什么药，不过有一点我们很清楚：自从去年12月Xbox360发售以来，该主机在日本的销量一直很平淡，如果Microsoft不抓紧这个机会的话，就会坐失良机，让PS3和Revolution得到机会。

Microsoft今春Xbox360发表会召开 具体动向不明

株式会社Microsoft原定于今年春季召开的Xbox 360相关信息发表会“Xbox 360 Media Briefing”,于4月6日在东京召开。今年4月1日新上任Xbox事业本部长泉水敬主持了会议。本次发表会就今春的软件发售阵容，以及与Xbox Live相关情报的更新，进行了较为深入的报道。

↑小精灵即将登陆Xbox360网络街机平台。

由于美国的E3大展即将召开，Xbox360的消息在这次会上没有透露很多。其他两大主机的硬件信息也尚不明朗，Xbox360在这个时候是否想在日本市场有所作为，抢占SONY和任天堂的江山，还不是很清楚的事情。泉水氏在会上说，“2006年将是Xbox 360向成功的方向迈进的一年”。

他还说，“Xbox 360是目前唯一有实体存在的次世代游戏主机，在今后数年中，还将继续作为能力最高的主机而继续存在。今后，我们将对这台机器的性能进行透彻的研究，将有更多高品质的次世代游戏被开发出来。”泉水在会上反复强调“我们必定会在日本市场取得成功”。他向大家表明，微软在PC软件市场取得的成功也会在家用机上实现。

Tri-Ace加入Xbox360制作阵容

根据目前得到的最新情报，Microsoft Game Studio已经和曾经为株式会社SQUARE-ENIX制作过《北欧战神传》、《星海传说》等作品而在业界知名的株式会社Tri-Ace签订合作协议，准备共同开发RPG游戏。

Tri-Ace的代表取缔役五反田义治氏在发表会上发言。他透露说，“虽然现在还没有具体的情报，但是我们将以原先制作过的系列为主题，开发一款‘即时战斗’的RPG游戏这一次，我们游戏的关键词是‘发现’这两个字。”

SILPHEED、CULDCEPT等新作陆续发表

除此之外，SQUARE-ENIX宣布，GAMR ARTS正在为他们开发一部新的游戏“Project Sylph”。SQUARE-ENIX的斋藤阳介担任该计划的总制作人并向媒体透露了开发信息。GAME ARTS的上坂哲也发表了演讲。

斋藤氏对大家说，“其实这个游戏大家都很熟悉”。原来这个“Project Sylph”就是“SILPHEED”的Xbox 360专用版的新作。“SILPHEED”本来是PC-8801mkIISR上的射击游戏，这一次它将在新主机上复活。

株式会社BANDAI MANCO GAMES的副社长兼游戏制作本部长鹅之泽伸氏宣布，从去年主机发售到现在，Xbox Live已经完成了52次下载服务，在日本国内的利用率达到95%。从4月6日开始，株式会社Tatsunoko Production成立40周年的纪念动画作品《鸦 -KARAS-》第一话的预告片将从4月6日开始提供下载。

鹅之泽氏也公布了预定今夏发售的“ZEGAPAIN XOR”的相关信息。这一由BANDAI Visual、SUNRISE共同开发的游戏,以其高素质的画面赢得人们的注目。另外同作的Xbox360用电子版漫画也将在Xbox Live上提供下载。

另外他还公布，对应Xbox Live的新游戏“CULDCETP SAGA”正在开发中。从官方网站的内容来看，本游戏是由大宫软件开发的。这将是另一部使用Xbox Live机能的作品。

炽焰帝国将登陆XBOX360与PC平台同时推出

韩国游戏公司PHANTAGRAM，与另外两家韩国公司DRAGONFLY、BLUESIDE共同开发了PC版游戏《炽焰帝国：毁灭圈层》（Kingdom Under Fire: Circle of Doom），并且准备将本作移植到Xbox360主机上。

PHANTAGRAM开发的《炽焰帝国》系列是将动作与即时战略结合的战争游戏，在PC和Xbox上的前作就受到了不错的评价。最近PHANTAGRAM与Q-Entertainment共同开发了Xbox 360游戏《九十九夜》，在日本也逐渐为人所知。

这次发表的《炽焰帝国：毁灭圈层》前一段时间已经宣布在Xbox 360上制作。本作使用了Xbox Live通信机能，游戏要素包括武器、魔法、探险，搭载了其他角色交换物品的通信机能。PC版对应Online模式，也拥有同样的内容。

这次PHANTAGRAM在韩国发表了消息，至于日本方面的发售商由谁担任尚未确定。负责人声称，“我们一定会在日本发售这个游戏。通过Xbox 360的版本，我们的作品将面向全世界发售。”

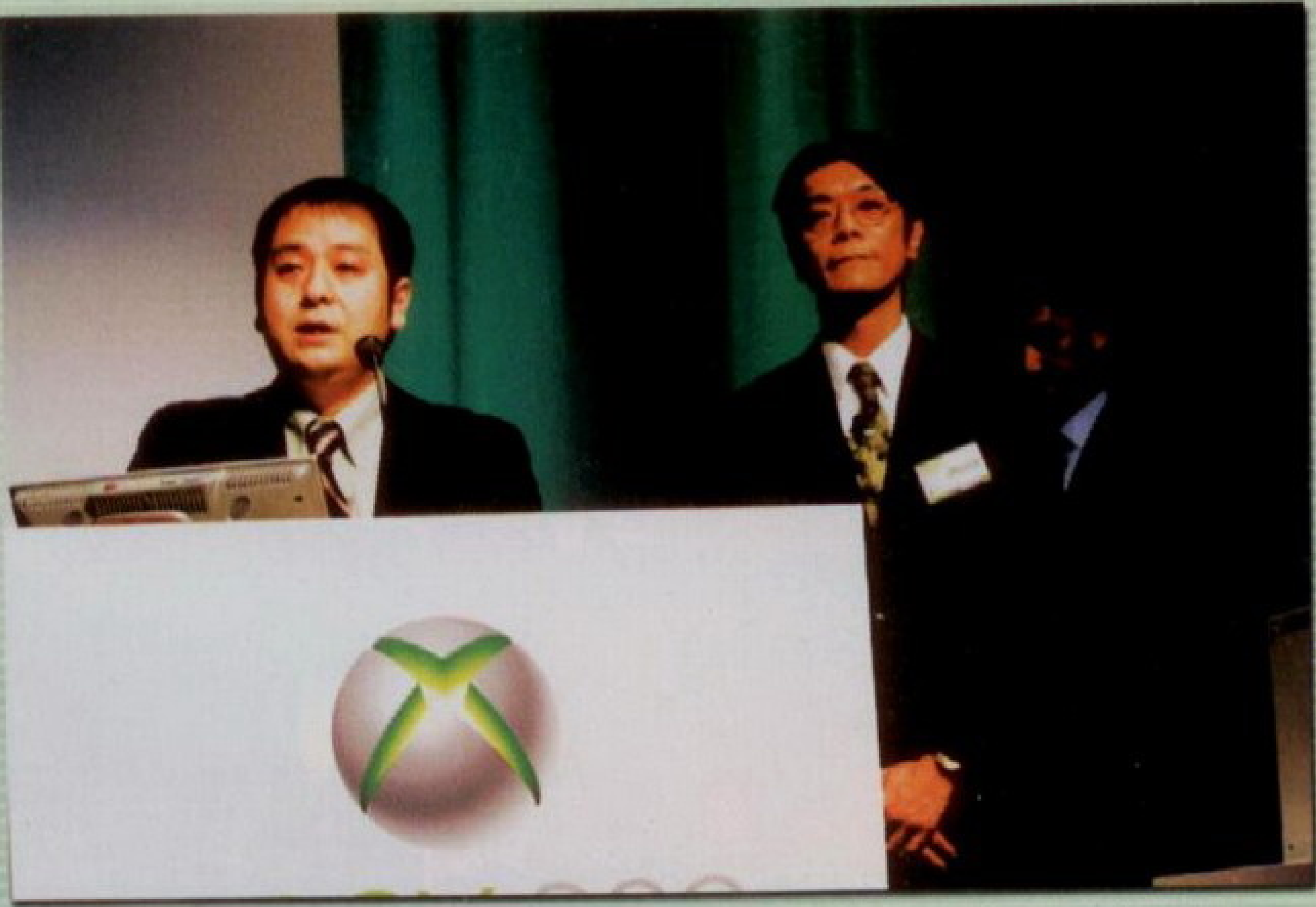
主机缺乏软件支持 Xbox在日本前景不容乐观

在此次发表会之前，外界曾有各种传闻，说各个支持厂商可能会在Xbox360上公布新的系列游戏的标题。可能宣布的作品有SEGA的PSU，VR战士，After Burner；NAMCO的传说系列新作；SQUARE ENIX的新作；KONAMI的WE系列新作等。但是这次除了Tri-Ace外，没有什么太大的消息传出来。

Xbox360虽然在欧美市场火热异常，但是在日本市场的冷淡是不争的事实。Xbox360在日本发售已经快半年了，但是市场的反响却丝毫没有好转的迹象。著名购物网站Amazon.com的日本站点日前开始了对Xbox360游戏的减价销售，希望以此来促进软件的销售，缓解游戏大量囤积的情况。

在最新的Amazon日本站的Xbox360软件定价上，《生与死4》特典版售价4095日元（原价9180日元），《山脊赛车6》售价4284日元（原价7140日元），《全民派对》3654日元。由于Amazon身为购物网站的特殊性，所以该网站的游戏售价往往要稍低于零售点的售价，但是这次削价40%的大幅动作还是很少会发生的，Xbox360在日本的艰难处境从这一点就能略知一二。在这三款发售不足2月的时间内价格下降如此之多似乎也只能用销售不利这一个理由才能合理的解释了。

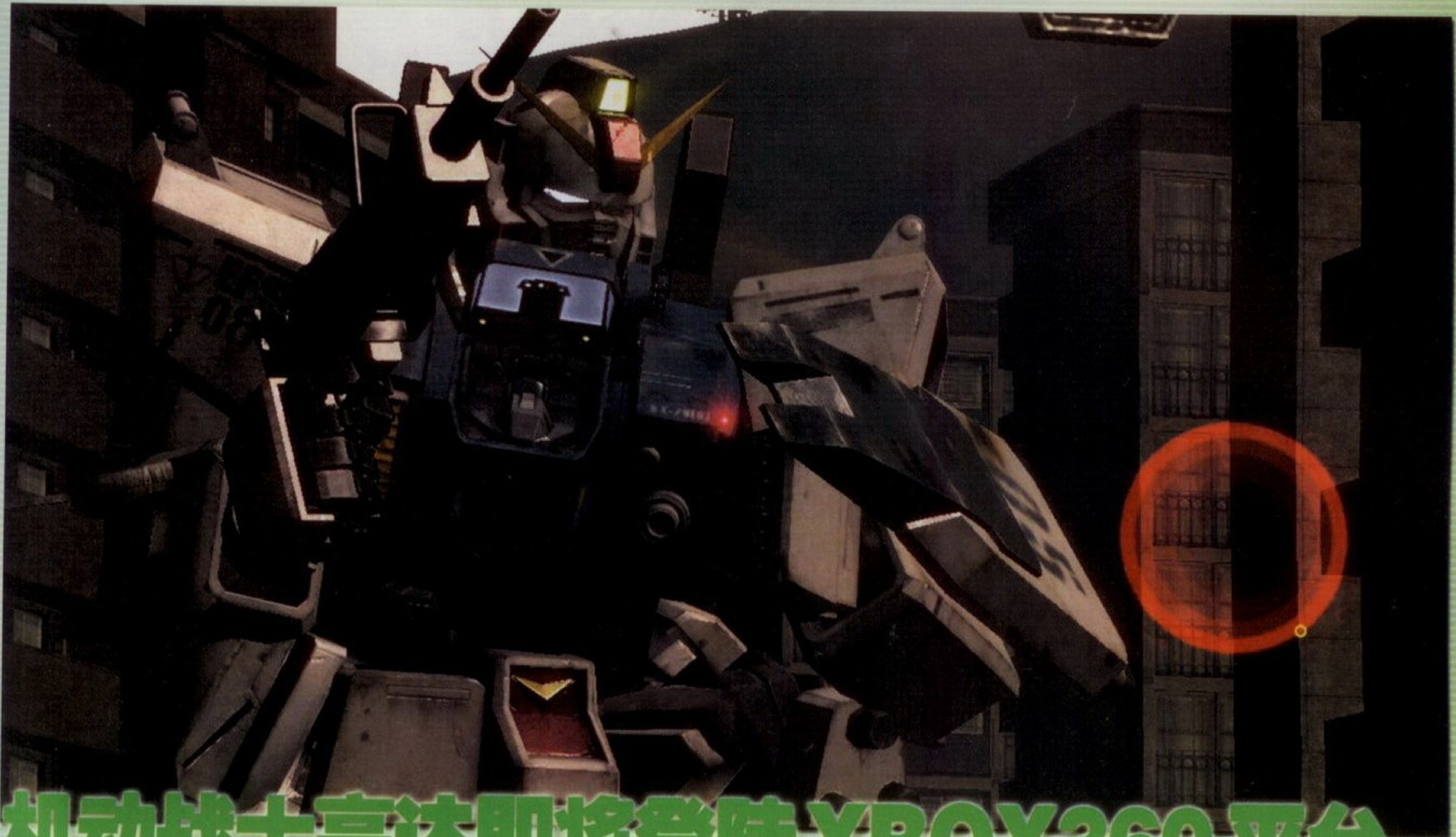
在许多日本玩家看来，Xbox主机上最受欢迎的游戏是《忍者外传》，而到了Xbox360上，由于几部首发日版作品反应平平，所以许多人宁可把眼光放到未发售的革命和PS3上。也许现在微软把翻盘的希望寄托在《九十九夜》的发售上。在4月20日N3发售之后，如果Xbox360的软件销量能够被带动起来，那它在日本还是有前途的。



↑Square–Enix与Gamee Arts的社长在演讲台是公布新作情报。

↑本次发表会公布的消息没有太大的震撼力。

↓这位就是Tri–Ace的社长五反田义治。



机动战士高达即将登陆XBOX360平台
大人气机器人角色参入FPS游戏引人注目

在这次的Xboix360发布会上，去年7月“Xbox 2005峰会”上未能上映的FPS游戏《机动战士高达(暂定名)》，这一次终于和记者们见面了。本作在世界观方面与《MS08小队》相似，说的是一名士兵参加战斗的故事。这次的影像包括陆上作战的场景，以及士兵登上停泊中的陆战型高达，与吉恩军的扎古进行战斗的画面。观众们一时沉浸在满屏幕的爆炸声光效果之中，

这次机动战士的动画给人一种十分新鲜的感觉，包括镜头角度的运用，以及角色与机体形成强烈反差的对比画面。充满真实压迫感的动画，使人觉得自己溶入了游戏之中，不知不觉间与游戏结合在一起。这些画面全部都是Xbox 360即时演算出来的，其中硝烟、尘土和爆炸产生的火球等效果十分出色。两架机体在夕阳中对决的一幕中，阳光照在机器上产生的逆光效果十分出色。士兵们在草丛中前进的镜头拉得很近，士兵服装的每一个细节都历历在目。在驾驶舱内作战的画面逼真而富有紧张感，机器人的步伐、行进节奏与背景画面的结合也很写实。总的来说，这段游戏试玩动画基本上体现了次世代主机上游戏的素质。

这部作品将对应Xbox Live的多人联网对战，开发者希望把它做成一款“让日本玩家感觉亲切的第一人称射击游戏”。日本玩家对FPS游戏一直不太关注，这部作品也许会吸引一部分人加入FPS爱好者的行列。

机器人游戏是XB360征服日本的必由之路?

众所周知，日本是一个机器人文化发达的国家。且不提老一辈的机器人盖塔、魔神Z，大家熟悉的机动战士高达的历史也有20多年了。自从日本有游戏机以来，机器人游戏始终是制作人们中意的题材之一。而BANPRESTO和SUNRISE则是制作机器人游戏的名家，每逢有新主机问世的时候，这些公司就会把那些“百玩不厌”的题材拿出来制作。不过限于主机机能的不同，以前的机器人游戏多数被限制在战棋和第三人称射击等几个固定的游戏类型里。这些类型的游戏虽然随着主机的进化而有所不同，但是套路毕竟还是那些套路，除了改进游戏的画面和声音之外，只能用完善系统和操作来提高游戏的水平。但是20多年过去了，以前的游戏系统基本上已经很完善了，如果只追求画面效果，未免有新瓶装旧酒的嫌疑。

以机器人为主角的FPS游戏其实也并不新鲜了。《武装雄狮》也好，《铁骑大战》也好，这些游戏都体现了机器人FPS的特色。而以高达为主题的FPS游戏也不是没有出过，游戏素质不错，销量还可以。但是日本人向来对欧美风格浓重的FPS游戏不甚感兴趣，但是这次是以日本本土的著名机器人角色为题材的游戏，估计喜欢的人会多一些。

目标接近中

士兵们渐渐接近目标所在的位置。从目前提供的画面来看，玩家在游戏中操作的对象既有机器人，也有人类。难道说，玩家们在游戏中可以用单薄的士兵摧毁巨大的机器人?

登上高达机体

敌人的扎古正在接近，这时候要按照屏幕上提出的指令登上高达迎战。人类士兵与巨大的机器人形成强烈的反差，游戏中镜头的运用很好地体现了这一点。真是很壮观呀!

全新冒险游戏信息海量发布 神枪魔女惊现360主机

株式会社AQ Interactive在Xbox 360开发的动作冒险游戏“Bullet Witch”将于6月29日正式发售，价格未定。

本作是以2013年的近未来世界为舞台的动作游戏。当时的世界在天灾、疫病、战争的折磨之下变得千疮百孔，而导致这些灾难的原因，则是一种被称作“恶魔”的异形生命体。怪物们在世界各地杀戮，人类陷入灭亡的危机。就在这个时候，一位实力足以和恶魔们抗衡的女子阿利西亚出现了。见识过她的本领的人们将她称为“魔女”。本作的故事是以阿利西亚为主人公展开的。玩家们操纵阿利西亚，与恶魔和怪物们交战。这就是Xbox360上新推出的射击动作游戏“Bullet Witch”。

闪亮登场的黑衣魔女

←女主角的衣着十分前卫。

←繁华的都市遭受怪物的袭击。女主角的任务就是扫荡群魔。

向黑暗的恶魔军团宣战

←Xbox360的强大机能将背景的细节都描绘得很出色，真不愧是Xbox360专门对应的游戏啊！看来将来的游戏画面还会更漂亮。

动作、射击、魔法三位一体

阿利西亚的武器是以魔女的扫帚为原型设计的火枪“Gun Rod”（铳杖）。敌人被打倒之后，它们的魂魄会变成魔女武器的弹药。在打倒敌人的同时，铳杖自身也会成长，不但威力加强，武器特性也发生变化。在使用铳杖的时候，玩家会进入第三人称射击视角，通称“Shooting Mode”。

与此同时，阿利西亚可以利用自己的魔力对付敌人。她的魔法包括蔷薇刺阵、龙卷风等等，可以将多个敌人同时消灭。在游戏中，玩家们要活用魔法和铳杖，在不同的场合中对付敌人。在Xbox 360强大机能的支持下，本作的战斗画面显得异常火爆华丽。

↑战斗画面就是这样的了。射击时是第三人称视点。

强大的恶魔具有高度智能

阿利西亚和她的敌人“恶魔”们为什么会在人类社会出现，而恶魔们为什么会敌视人类，这些都包裹在重重的谜团中。“恶魔”们在世界各地游荡，妄图用屠杀的手段来灭亡人类，这一点是没有错的。这些怪物们拥有远超常人的能力，是非常强大的敌人。它们中最具有代表性的就是由恶人的鬼魂苏生之后变成的怪物，它们被称为“盖斯特”。这种怪物以僵尸的形态出现，以屠杀人类为乐。因为以前是人类，所以它们具有高度智能，甚至可以通过抢夺军事设施中的武器来武装自己，这些穷凶极恶的家伙们可不是吃素的哦。

XB360上的小精灵和大蜜蜂

Xbox Live ARCADE是微软最新公布的网络版街机游戏模拟平台。现在参加这个项目的游戏公司包括SNK Playmore、KONAMI、HUDSON、BANDAI-NAMCO等。株式会社BANDAI-NAMCO副社长兼游戏开发部的本部长鹈之泽伸宣布，该社将为Xbox 360提供可以在网上玩的经典街机游戏《小精灵》和《大蜜蜂》。

←鹈之泽先生的面容十分和蔼。

《蓝龙》开发工作进展顺利

与微软公司共同开发《蓝龙》、《失落的奥德赛》等游戏的Mist Walker公司社长坂口博信在Xbox 360发表会上登台发言。据他透露，最近《蓝龙》的语音录制工作正在紧张进行中。《蓝龙》预计在今年年底发售，目前的开发工作进展很顺利。在今年秋天，Mist Walker将会为游戏展览会提供本作的体验版。另外《失落的奥德赛》体验版届时也会同期推出。

←坂口对新作显得信心十足。

Xbox360为2006世界杯助阵

在这次发表会上，Xbox事业本部长泉水敬向大家展示了前不久公布图片的2006世界杯主题面板的主机“Xbox 360 Blue Limited Edition：2006 FIFA WORLD CUP 官方认证家用机”的实体机器。本机器将于4月27日发售，是配合Xbox360游戏《2006FIFA德国世界杯》的限定版主机。看来前一段时间关于FIFA限定版的传闻并非虚言。随后发表会在《九十九个夜》的宣传影像中落下了帷幕。

←这就是FIFA限定主机的样子。

XBOX360发表会 意义大于效益
大门继续采取砸钱战术 期待扩大影响

在得知微软打算在4月6日召开新闻发表会的时候，我特地和日本的几位业界朋友联系了一次，想看看他们有什么内部消息可以透露。这几家公司都毫无例外的有着Xbox360的项目在制作中，同时也有几个不着边际的PS3作品正在做前期准备。然而他们给我的回答却是惊人的一致：别期待什么特别的东西，Xbox360的故事在日本已经结束，这里的业界对它已经彻底失望，别看PS3现在什么都没有，但到了11月份还必然是Sony的天下。

不能说我对他们的这种态度有多少惊讶—360在日本的战绩凡是有眼睛的人都能看出来—但我还是委婉地表示了对微软银弹攻势的钦佩。他们却都笑着说:没用的，这点钱和未来的市场相比，根本无足轻重。对于我提到的传说中要宣布的那些Title—什么WE10、SRW、Tales系列等等，其中的一位甚至这样和我说：以360版本的WE为例，就算出了也卖不到5万份的游戏，你想想有什么制作的必要呢?

甚至都不用再做什么辩驳，是的，微软的这次新闻发表会就如我朋友所说的那样，毫无新意。传闻中的项目一个都没有公布，取而代之的，是N3、蓝龙和LO的老生重谈，以及PACMAN、GUNDAM加入LIVE ARCADE的敷衍之作。日商对这台主机的态度已经溢于言表。

事实上，现在离PS3发售还有差不多7个月之久，要说360完全没有翻身机会是不符合客观事实的。但微软的这台以“游戏”自居的主机，标榜着与PS3的不同却拿不出一个适合日本市场的作品来，确实让人感到前途一片黯淡。目前的这种情况很容易陷入一个恶性循环：主机销售不畅造成开发商信心不足，而开发商信心不足则导致大幅度取消原定的项目计划，从而再给主机销售造成更大的阻碍。360在日本市场究竟还能否翻身，现在已经是一个大大的问号：最起码，在历史上、在这个市场里，还没有一台游戏主机能够在这种惨淡的开局里获得最后胜利的。

“所有的日本玩家都会去选择PS3，因为他们知道那台机器上有FF、有DQ”我的一位日本朋友如是说。而这刚好是对360现状的一个强烈对比：消费者对PS3上推出国民级游戏有着需求，软件商便必然会顺应这种需求而在PS3上推出这样的游戏，反过来则对主机销售产生巨大的推动作用。这样一种良性循环是360目前可求而不可得的。

目前来看，微软把360翻身的宝都押在了三个作品身上：以N3打头、Lost Odyssey居中、Blue Dragon殿后。平心而论，这些都应该算是有相当水平的作品，而且符合日本当前的消费习惯，但问题在于发售的间隔拖得很长，对硬件的促进作用被时间轻易地抵消掉了。如果这三作能够在三个月里连续推出，倒是有可能在PS3登场之前掀起一点小小的浪花，很可惜质量和期待度最高的蓝龙并不能配合到另外两位前锋，而在这三个作品之间又没有几个排得上号的大厂作品来当陪衬，因此若是照目前这样的进度安排，360在PS3面前也几乎是死定。对于这一点，我想无论是微软还是索尼，都看得很清楚。

但要说MS会就此放弃日本市场，那就是无稽之谈了。微软在资金上的优势远超索尼，而依靠财力所建立起来的韧性也厚得多。即便360不能在日本市场翻盘，微软也仍然会坚持把它推广下去，让它成为索尼喉咙里的一根鱼刺、一根鸡骨，让对手时刻想到还有这样一个潜在的威胁，默默等待着必杀的那个机会的到来。

这可能才是360最大的作用。

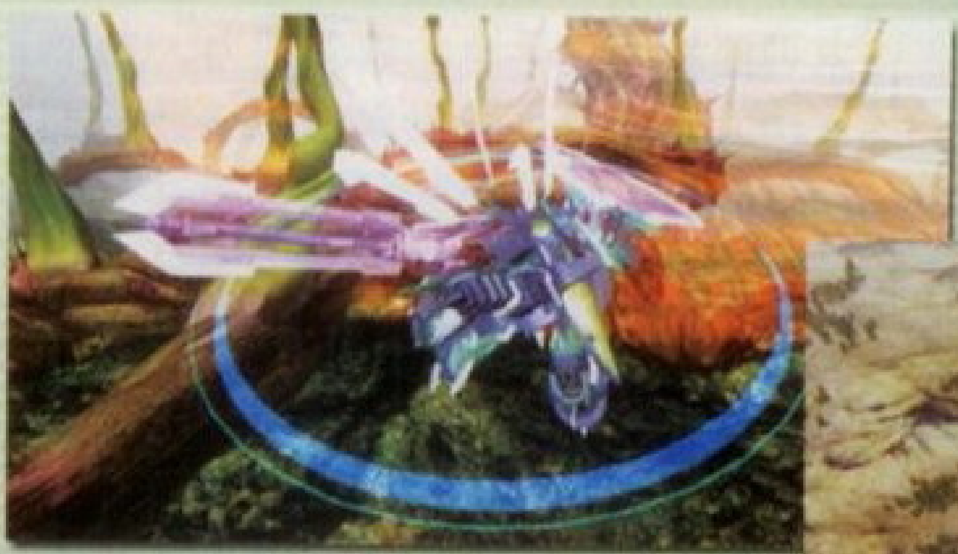
□文/特约撰稿人 王俊生

↑不知主持人所说的“今后的游戏会更精彩”究竟能精彩到什么程度。

全新机器人动画改编游戏发表
ZEGAPAN动画片于4月6日同步上映

最近将在日本火热上映的机器人动画“ZEGAPAIN”被它的制作商SUNRISE搬上了Xbox 360的平台。“ZEGAPAIN XOR”在ZEGAPAIN开始公映的第一天——4月6日发表。

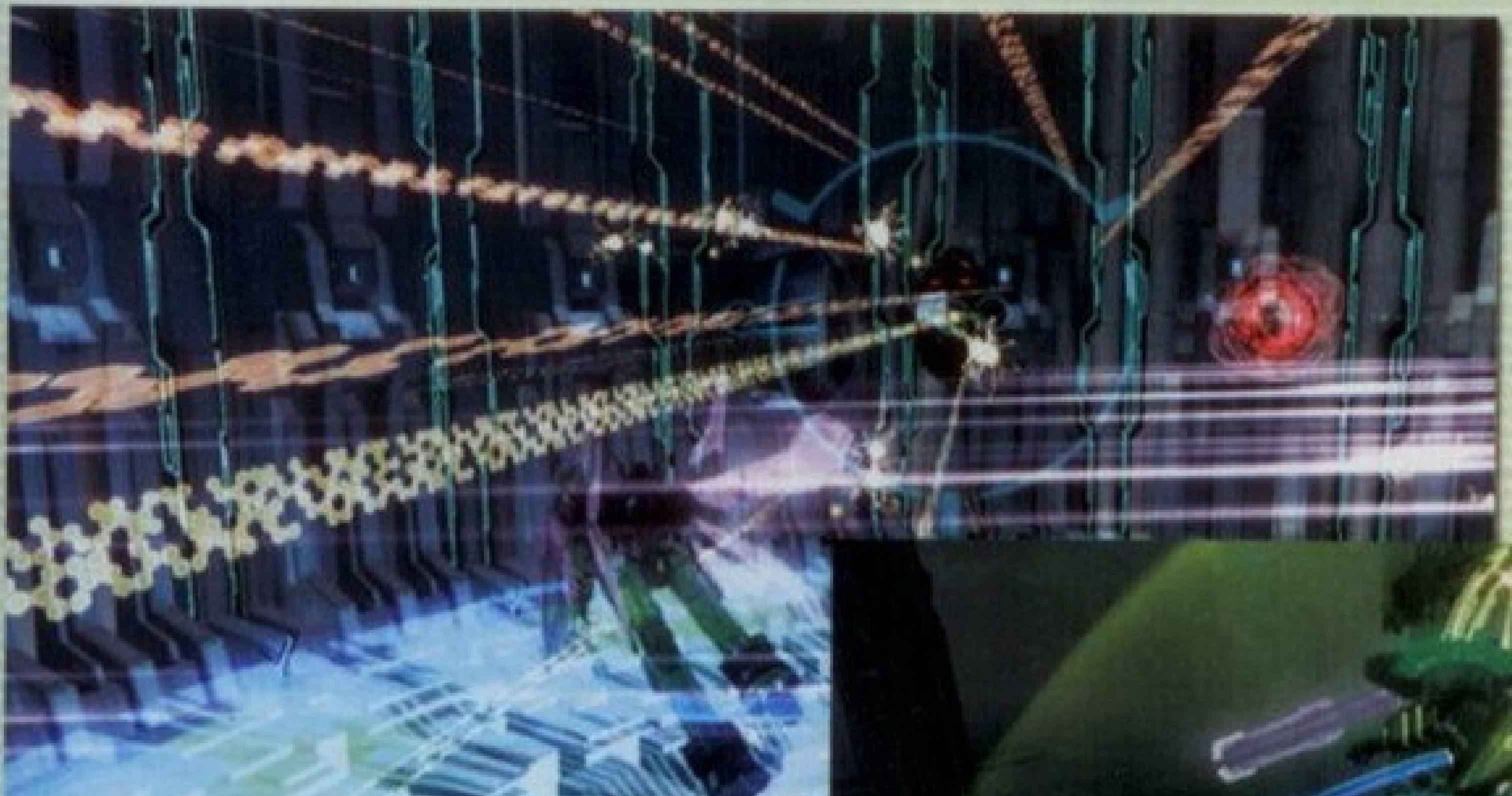
这部作品在Xbox360上是一部全新的机器人射击游戏。游戏中的机体“ZEGAPAIN”的装甲是半透明的发光体，在空中与敌人激烈交战。这部游戏的动画在2006年4月6日在东京电视台开始播放，与微软Xbox 360的发表会正好赶在同一天，看来日本厂商在互动联系这方面还真有两下子，即使是以前对Xbox360没有兴趣的玩家，假如对这部动画关注的话，他们也会对Xbox 360的消息产生兴趣的。



←本作的光影效果是比较突出的。除了自己的机器人之外，敌人的形象和背景描绘得也很细致。

→机体在飞行的时候与敌机遭遇。

全新机器人射击游戏



←游戏的画面异常精美，机体的半透明装甲效果表现得淋漓尽致，使人眼花缭乱。

极度华丽的动画效果 同名卡通对应

→主人公驾驶机器人与敌人展开空中对决的一幕，激光的效果很出色。

E3索尼篇

——五月探访PS3庐山真面目

去年正值E3展开办十周年，三大次世代主机的亮相为那次盛会带来了不错的宣传效果。然而PS3和革命并没有拿出真正的东西，也为2005年的盛会留下了一些遗憾。在经历了漫长的等待之后，今年3月的GDC终于为广大fans带来了福音：PS3和革命都将在E3展上提供试玩，并公布大量的重要信息。而微软方面，虽然Xbox360早已经在全球发售，但新公布的无数作品也会为本次展会带来异样的精彩。而且之前微软宣称将要加入到掌机界的竞争当中，如果本届E3真的公布了这项计划的话，那么这三大游戏硬件厂商则将架构起家用机和掌机，两大平台的割据形势，也成为将来游戏市场的又一大亮点。还有不到一个月，E3就要开始了，我们就目前已经得到的消息为大家做一个简单预测，也许其中会有些许的偏差，但面对接下来的盛事我们无法压抑心中的兴奋，因为2006年的E3展实在是有太多精彩了！

年初就传出的延期消息变为了现实，玩家们在经过了原本应该精彩万分的春天后，终于可以在初夏迎接这份迟到的惊喜了。SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison在3月的GDC上宣布，PS3将会在2006年E3展上公布大量的信息。这些信息究竟都包括哪些内容呢？人们首先想到的当然是游戏试玩，目前已经知道能够让玩家在E3现场体验的有：《战鹰(War hawk)》、《Resistance: Fall of Man》、《摩托风暴(Motor storm)》、《天堂之剑(Heavenly Sword)》以及一款《Song Star》系列的音乐游戏，最后还有一款全新的《拉切特与克拉克(Ratchet & Clank)》作品。除了公布这些游戏之外，PS3的真正外形有可能也将会彻底公开。主机的外形到时候或许会有些许改动，而手柄的最终完成作品则是首次正式亮相，PS3的庐山真面目就要在5月份正式公开了！

游戏试玩预测

在今年春节刚过不久的时候，PS3的延期消息就有了些许风声。特别是有关PS3图形芯片的开发进度不断有负面新闻传出，当时大部分人预计新主机会在7、8月份才能上市，但人们忽略了一个问题，那就是游戏的开发进度。在今年的GDC上，索尼宣布所有的PS3游戏都要采用蓝光光碟作为载体，这就让游戏开发厂商必须在软件的制作上花费更多的精力。因此，即便是主机硬件开发完成，没有游戏的支持还是白费。果不其然，PS3的最终发售日被定在了2006年11月，不过在E3开始的时候，游戏的初级版本应该可以和大家见面了。

↑这个“回旋镖”终于要在5月份正式退场了。

PS3的延期对于游戏厂商来说是最大的获益者，虽说依照现在的发售日程，开发商们的时间仍然很紧张，但总比原来根本不可能制作完要强很多。乐观地说，到PS3发售的时候，游戏数量不会比Xbox360少，但仅仅在8、9个月里赶出作品，其质量又能有多好呢？主机换代初期的游戏往往不太可能发挥该平台的真正实力，这个道理大家都懂，但如果事前已经把机能吹得天花乱坠的PS3游戏竟然还不如Xbox360的水平，那么索尼还有什么颜面来争取大家的支持。要怪也只能怪索尼自己，像去年E3的《Kill Zone 2》还有上届TGS上的《合金装备4》，这两个令人难忘的游戏把PS3捧为了具备梦幻效果的划时代杰作。而想想看，从索尼派发开发机至今短短的几个月的时间，游戏开发商们究竟能完成多少游戏内容的制作，而在E3展上又能拿出多少作品？今年的试玩，奉劝大家不要跌破眼镜才好。

前面说的也不是在恶意贬低PS3的实力。依照GDC上公布的主机信息来看，索尼的次世代主机依然是性能最强大的，终归它比对手晚了将近一年的时间，机能高也是理所当然的事。所以，这个平台游戏的普遍素质一定会比360更好，只不过我们不要对这次提供试玩的游戏抱太大的希望，认为PS3的试玩游戏一定会有超凡的视觉表现，保持一颗平常心或许倒会有意外的惊喜。

主机外观性能预测

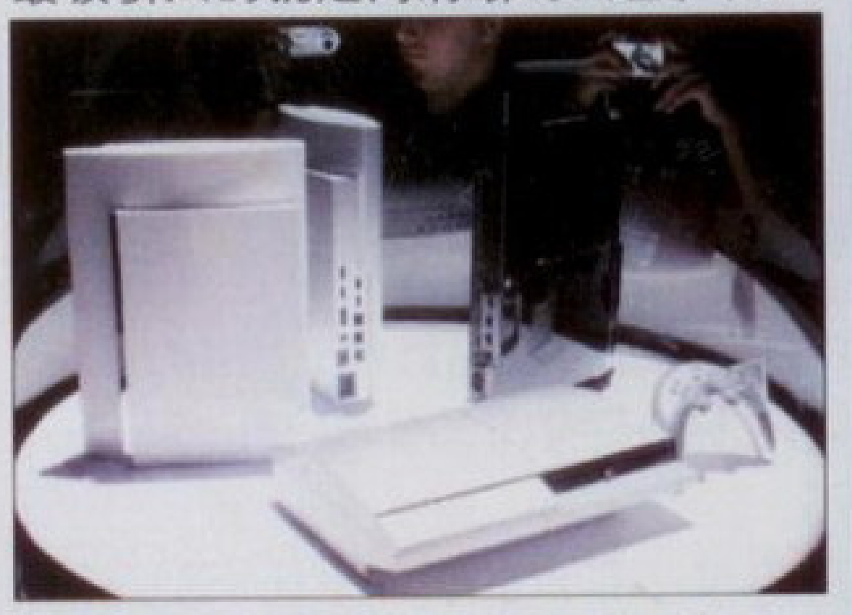
索尼在去年E3上展出的PS3在现在看来就是个空壳，其设计仅仅算是一个概念的雏形。就连在后来的开发过程中，他们也发现如果要把所有零部件装备进去的话，原来的外形就有点小了。另外，原来的外观设计也招来了不少非议，说不如上一代主机好看等。总之，索尼再次改动设计的可能性还是存在的。以至于前不久在网上也出现了所谓PS3最终形态的假想图，这也是无风不起浪。

至于主机性能方面，我们在前几期也介绍了索尼官方公布的信息，不过鉴于主机的研发进度，哪些功能还不太可能会在E3展上完全展示，以下我们就可能展出的内容进行一些预测。

1、向下兼容PS与PS2游戏。这个功能不怎么需要索尼耗费主机开发时间，但也不是本次展出的重点，估计索尼会在现场展示这项功能并加以简要说明。至于试玩，好像没什么必要。

2、蓝光影片播放。这一功能在之前的展会上就有了相关的展示，不过当时是以录像的形式播放，这次则有可能用PS3主机进行实际的运行演示。但这是最乐观的估计，或许索尼会继续采用录像播放的形式也不一定，反正展出是肯定的了。这也是显示PS3娱乐机能的重要组成部分。

3、支持SD到Full HD等所有的显示器规格。次世代主机最吸引人的就是高清晰的画面，而且索尼本身也是生产显示设备的厂商，估计现场必定会配备最顶级的高清晰显示器，以展示PS3的超强画面效果，就算到时候试玩的游戏完成度不高，索尼也一定会现场演示一些有超越Xbox360的震撼画面，以打击微软那边宣传工事。



↑频繁展出的PS3竟然有可能只是概念雏形。

4、广泛应用宽频网络连接。以前任天堂就曾在E3上展示了NDS利用无线网络进行远距离对战。而在之前，SCE也宣布将与PS3主机同步推出网络连线服务“PS网络平台”，而且基本服务一开始将采用免费的方式提供，这对于玩家来说也是不小的吸引，所以这次很可能会在现场展示网络化的次世代作品以及相关服务。不过由于这项服务还没有展开，所以在现场最多就是有类似的演示，而不太可能真的会在现场上网下载任何内容的。

PlayStation3无责任猜想

在PS系主机，特别是PlayStation2的光环下，索尼在电视游戏界是无可置疑的市场领军人物。然而进入了下一代家用主机战场，索尼原来的地位可就不是那么稳固了。原先的PS2于2000年3月推出，比任天堂的GameCube和微软Xbox提前了一年。而比PS2提早发售的Dreamcast也将索尼打得惨败。PS2时代，索尼是锐不可挡、所向披靡的，而且他们利用这段时间拉拢了大批顶尖开发商的支持，确保了高品质游戏来源。这为后来的PS3铺平了道路，同时也给对手们上了非常重要的一课。微软和任天堂在这次的较量中更加成熟了，索尼将要面临的不是稳坐江山，而是新的征途。

在今年GDC上，我们没有看到类似蜘蛛侠的LOGO“PlayStation3”。原因无非有两个，第一，LOGO的字样要改变，沿用上一代的抽象字体。第二，下一代主机根本就不叫PlayStation3。这个命名习惯是玩家们认为理所当然的，我们也相信新主机不会抛弃PlayStation这个金字招牌。就连微软都不肯放弃“Xbox”，索尼就更不会傻到将已经竖立起来的品牌亲手毁掉。但放弃数字编号倒是有可能的，因为次世代主机与前面的平台相比有了非常大的超越，在任何方面都可以看作是一个新时代的到来，所以我们不排除索尼可能会在E3上公开新名称的可能。

另据官方资料，下一代PS3的Cell处理器是索尼与IBM和东芝合作生产的，这是一种基于IBM Power结构的全新多核心处理器。IBM更将在工作站和大型服务器上使用这种芯片，但索尼和东芝却将其用在消费类电子产品当中，例如游戏机、HDTV和家庭多媒体播放器等。这些真的有必要吗？这简直就像是让一个中学生去写小学算术题。人家微软的Xbox360也不比PS3差多少，可微软并没有用到那么高级的处理器，而且对于所有的功能也都能轻松应付。难道PS3还有别的用途，这就要等索尼亲自为大家解释了。

前不久在一次对欧洲PlayStation网站官员的采访中，索尼电脑娱乐欧洲总裁兼首席执行官David Reeves透露“PS3本质上将与PSX相近”。这就回答了我们上面的疑问，原来PS3是按照PSX的方向在发展，那么像PSX所拥有的DVD-HDD记录功能等超出游戏的部分也会收入其中，再加上同时可以运行PS3游戏，难怪要用CELL才能撑起门面了。Reeves还推测索尼有可能推出两个版本的PS3：一个是多功能的家庭娱乐中心，另一个则是售价低廉的游戏机。

PSP与PS3的联动也是本次E3的一大看点。掌机和家用机的互动不是索尼的专利，任天堂在这方面已经有了不少尝试，但鉴于主机的普及量和支持联动的游戏数量不足，使得这种游戏方式没能够引起较大的反响。而索尼对于PS3的普及非常有自信，并且PSP已经得到了大家的认可，在掌机界树立了自己的地位，那么这种联动将会有超越任天堂的发展。索尼在线娱乐总裁John Smedley最近在论坛上的讲话表明，与微软一样，索尼正在寻求跨平台的游戏方式，试图将PS3、PSP、PC和移动电话连接起来投入同一款游戏中。可见索尼还不仅仅是让PSP和PS3互动。

E3展微软篇

——能不能翻身就看这一仗

作为三大新主机中最先发售的XBOX360，与其他两大主机比起来，在硬件上已经没有太多值得关注的地方。如今，XBOX360在欧美市场卖得相当不错，不过在日本方面却是销量惨淡。距离其他两大主机发售还有半年左右的时间，如何抓紧这段时间扩大XBOX360的市场占有率以及扭转在日本的颓势都是微软的当务之急，也是本届E3展上微软展台的看点所在。一批接近完成品的优秀重磅游戏软件更值得我们加以关注：《HALO前传》、《最终幻想11》、《九十九夜》、《蓝龙》、《失落的奥德赛》等等，相信今年的E3展上我们可以品尝到微软献上的一道丰盛的游戏大餐。

日本市场:微软的逆袭?

微软新主机XBOX360是于去年12月10日在日本正式发售的，比美版发售时间仅仅晚了不到二十天，然而同样一台主机，在美国和日本受到的待遇相信即使用天渊之别来形容都不足为过，在日本，专卖店门口门可罗雀的冷清景象即使不是微软的FANS看了也会感到心凉。早在去年TGS上，在“对哪台次世代主机最感兴趣”的调查项目中，360的支持率竟然只有2%，与PS3的60%相差了30倍！尽管日本方面360的价格一降再降，例如Softmap提供的360最低价为18800日元，既便如此也收效甚微；相反在美国的ebay上，以此10倍价格销售的360照样供不应求，美日两个市场对360的态度形成了及其鲜明的反差。由于360在日本市场的惨淡表现，前任XBOX日版事业部部长丸山嘉浩已经辞职，不过游戏市场不是足球，不是一句“下课”就能解决问题的，微软要想扭转360在日本市场的颓势，不是换几个BOSS就能搞定的。自丸山辞职以来，微软在日本市场方面似乎一直保持低调姿势，然而比尔大神不会甘心总是维持这种低人

↑FF11更多地体现出了厂商的一种姿态。

一等的状况的，反戈一击的机会，或许就在今年E3！

新主机在日本遇到的情况有着各种各样的原因，这其中有的是微软短期之内无法改变的，当然也有其能够改变的：那就是游戏软件！XBOX在日本的失败，除了日本人对“美国货”惯有的抵触情绪之外,其软件阵容中缺少日本玩家喜欢的游戏、特别是RPG、SLG等作品是有很大关系的。微软在这方面吸收了经验教训，并且花重金获得了包括坂口博信、冈本吉起等日本著名制作人的支持，甚至连SQUARE・ENIX这样的厂商也答应为其开发360版的FF11。《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《最终幻想11》，这些由著名制作人负责的日式RPG作品，不但有着品质的保证，更重要的是可以为新主机吸引到足够日本玩家的眼球。无奈这批大作自从去年公布以后就一直没多少新消息放出，相信在沉寂将近一年之久后，微软将会携着这批重磅炸弹在今年E3展上给日本玩家以足够的震撼！而且跨平台开发游戏这一趋势相信在今后也会更加明显：虽然MGS4确定为PS3独占，但是小岛秀夫在接受媒体访问时却说了一句耐人寻味的话：“TGS上的MGS4即时演算DEMO在XBOX360上运行也完全没有问题!”；而SQUARE・ENIX的社长和田洋一也曾表示，其正在考

虑FF13和DQ9将会继续秉承单一平台发展方向还是进行跨平台发展，确定的计划将会在今年E3展公布！或许我们在360上看到FF13和DQ9的可能性微乎其微，但这一线希望就足以使得微软在本届E3展上的表现充满了悬念。微软从来没有给过我们银子，但是相信大家都明白这么一个理儿：对玩家而言，一个充满竞争的市场要远比一个被垄断的市场更加有利！

掌机:谁都想分一杯羹

关于微软掌机的报道和各类小消息，自N年前以来就一直没有断过，不过最近一段时间以来这方面的消息似乎又开始多了起来。先是两周前，微软的网站透露了一段有关名为“Origami计划”的神秘影象，影象中可以运行《HALO》的“掌机”震惊了几乎整个游戏业；然而就在大家以为微软将公布自己的次世代掌机时，微软却公布“Origami计划”的本体实际上是一种便携式掌上电脑，跟掌机根本扯不上关系。不过就在“Origami事件”风波逐渐平息的时候，San Jose Mercury News的一篇报道又顿时激起了千层浪：作者Dean Takahashi透露，微软正在秘密进行一项兼容游戏、音乐及视频播放功能的次世代掌机的开发工作，微软似乎计划用这款全兼容综合型掌机同时与索尼、苹果和任天堂展开竞争。这款新掌机是由微软Xbox360部门重要人物：J.Allard及一批来自360部门的精英组成的团队所研发，据J.Allard介绍，这款秘密开发的多媒体娱乐平台从某种程度上与索尼PSP定位一致，除了提供用户进行游戏的功能之外，还支持电影和音乐的播放。这项计划代号为“Xplayer”，而且本来有关掌机的计划早在2002年就已经被提出，但由于Xbox360的开发微软不得不暂时将掌机计划长期搁置下来。

掌机市场方面，似乎一直以来就被牢牢的控制在任天堂的铁腕之下，索尼的新掌机PSP虽然没能在与NDS的交锋中占到什么便宜，但是明显的其已经拥有了自己的用户群和市场份额。PSP让微软看到了任天堂的掌机帝国并非无缝可钻，如果能够做好定位的话，还是有可能在不与任天堂发生过激烈冲突的条件下在掌机市场方面分得一杯羹的。当然，不管怎样，虎口夺食都是相当有难度的挑战，微软有没有能力在家用机和掌机上同时应付两场战争并且打赢（起码不败）？这台传说中的掌机究竟是真有其实抑或是一个真实的谎言，种种谜题，也许在今年的E3展上就会有个揭晓。

XBOX LIVE:网上的战斗

自打360的师兄XBOX诞生之日起，利用XBOX LIVE这一平台实现玩家之间的网络对战和交流就成为了微软系列主机最重要的卖点之一。虽然XBOX的销量明显不如PS2，但是其这几年来在XBOX LIVE网上对战和服务上积累的丰富经验和获得的良好口碑已经在无形中为360赢得了一笔宝贵的财富。特别是其得到的数百万网络服务玩家更是奠定了坚实的用户基础，用来提供给所有XBOX360玩家免费访问的数字下载中心“Xbox Live Marketplace”其总下载量已经于前不久突破了1000万，Xbox Live Marketplace达到这一里程碑的时间甚至比iTunes还要短。由于360的Live服务引入了前代所没有的免费银会员制度，相信对微软进一步开拓用户群有着不小的帮助。前不久微软还曾举办过一次连续72小时完全免费的XBOXLIVE服务提供活动。

虽然新一代的主机都会有联网功能，但由于其在硬件设计之初各自的侧重点不同，XBOX LIVE网络服务仍将是微软的优势之一，差不多每次大规模的游戏盛会，微软的演讲报告中都少不了提到它，相信今年的E3展也不会例外。如何进一步加强其在网络支持上的优势，为玩家提供更多的游戏方式、服务以及乐趣，是本届E3展上对微软的一大看点。系统支持方面，目前微软已经做的比较不错了，相信这些方面更多的是一些细节上的改进；但在游戏的联网本身，微软还有许多可以做的文章，例如任天堂的NDS凭借这无线网络的支持全球大火的经验就很值得微软加以借鉴和学习。在细节方面一丝不苟是作为软件商成长起来的微软的一大优点，不过如果想在游戏业界有更大的突破，对游戏乐趣、方式以及现有技术的有效融合这些手段都是微软应该注意的地方。三大新主机中，XBOX360有着网络方面上的优势，如果微软能够将这一点充分运用好的话，对其将有很大的帮助。E3的举办，正好是XBOX LIVE一展身手的平台，相信到时候微软除了会展出大量优秀游戏之外，也会在这方面作足文章的。

行货360:E3之外的焦点

对我国玩家、尤其是喜欢XBOX系列主机的玩家而言，还有什么能让他们产生不逊于微软会在今年E3展上有哪些举措的事情的话，自然也就非行货XBOX360的发售情况莫属了。台湾省版的360已经于今年3月16日下午正式发售，首发日当天举行了规模盛大的庆祝活动，再加上同步上市的15款游戏软件，其中还包括6款完全中文化的游戏，这可以说

↑SE的加盟对微软而言无疑是一支强心剂。

是台湾省有史以来首发游戏软件阵容最庞大的一次了。相信看到这条新闻、并且对XBOX360颇感兴趣的大陆玩家都是一个不小的诱惑吧。

尽管这些年来差不多每次各种主机都会在我国香港特别行政区和台湾省发售对应的版本，却总是没有我们大陆玩家的份，虽然这种情况已经持续不止一年两年了，但终归是一件让大陆的玩家们都非常郁闷的事情。索尼的行货PS2发售计划曾经让许多大陆玩家兴奋过好一阵子，以为我们终于可以“与世界同步”了，可惜这个梦想最终被证明不过是一个泡影而已。同样的，关于微软系主机在大陆发售行货的消息也从来就没有间断过：早在XBOX时代，就有来自微软中国内部的消息说会于2005年在中国大陆正式发售行货版XBOX，如今2006年都已经过去了一小半，行货版XBOX却一直音信全无。在新主机XBOX360已经发售半年的今天再讨论行货XBOX似乎已经意义不大，我们只能将希望寄托在行货版的XBOX360上。记得今年年初的杂志上我们曾经专门撰文讨论过各大主机的行货版可能性，虽然时至今日仍然没有微软就行货版360的发售做出官方发言，不过从各种情况来分析，这次应该不会是一个美丽的谎言！

回顾历届E3大展，没有哪家厂商会将是否在中国大陆发售主机的消息选择在这个时候公布，但有关行货XBOX360的一切事情相信也都是大家都在关注着的。虽然微软未必会在今年E3展上提及此事,但我们说到微软、说到游戏，总免不了会想到这件事，毕竟“事关大家福利”，也期待着微软能在E3之外给我们带来更多的惊喜！

↑《生化危机4》也会在微软的360上登场。

E3任天堂篇
——属于革命的展示盛会

在夹缝中的生存战略

在夹缝中并不代表就处于劣势，相反，任天堂正是利用索尼和微软的斗争来弱化彼此，从而让自己获得有利的生存点。这次E3就是个例子，任天堂对革命一直秘而不宣，所有游戏的运行方式都没有做丝毫的透露，更没有展示过任何游戏的画面，因此在E3上会吸引更多人的兴趣。社长岩田聪在之前也透露过这样的想法，他曾在接受媒体采访时表示，任天堂正在寻求和索尼以及微软截然不同的突破点，将不以主机硬件性能为卖点，而将通过全新的游戏方式和理念来占有更广阔的消费群体。这就是任天堂聪明的地方，在面对强敌的时候，迎面对抗自然是没什么好处，转换矛头无疑是最明智的选择。

今年E3展正是任天堂崭露头角的大好时机。去年5月，岩田聪就提到了关于未来电子游戏产业的发展以及新主机革命的相关问题，同时还对其他两台次世代主机提出了自己的看法。其中，最中心的话题就是微软和索尼正在进行一场技术力的竞争，但任天堂没有兴趣加入到这场战斗中去。而在双方激战正酣的时候，任天堂就要在这次E3粉墨登场了。

今年的展览真的不好预测，因为任天堂除了宣布将要在展会上展出革命的游戏外，根本没有透露过任何实质性的消息。所以我们只有通过任天堂的新主机战略来推测接下来有可能发生的事情。首先，索尼和微软都谈到了通过高性能的尖端主机来占有市场的目的，任天堂的方向有一些不同，这种甘愿处于下风的对比显然对竞争不利。不过革命从来没有展示过任何画面，谁又能说它的表现就一定会很糟糕呢？对此，岩田聪也说过：“我们也将在技术上下一些工夫，但如果仅仅只是提升处理器的性能，那么结果将会使一切费用变得昂贵，包括开发游戏的费用也是一样，这会影响到未来的普及。当我寻找投入和产出的平衡点时，我并不认为这样很好。任天堂会将高科技手段运用到产品中去，但我们只会将其打造得更高效，更周全。并且我们正在努力拓展一批崭新的消费群体。”从这些话我们可以了解，革命的技术虽然略逊于PS3和Xbox360，却也远远超过了过去的主机。其实大家可以想一下，原来任天堂就公布革命的机能会是NGC的3倍，而NGC的效果已经很不错了，那么革命还有什么不足吗？我相信，这次E3中最可能爆冷的就是老谋深算的任天堂了。

↑革命的创新之处全部体现在了这个手柄上。

革命不会放弃传统玩家

说了太多标新立异的话，许多老玩家几乎认为任天堂是要彻底抛弃原来的玩家，而向着队伍庞大的LU靠拢了。就连比尔·盖茨也曾表示，任天堂在次世代大战中会扮演“局限性的角色”。岩田聪很快回应了这一说法：“说起局限性或者说局限性的市场定义，其实我有完全相反的观点。其他厂商只是瞄准了以高技术手段为导向的局限空间以及那些核心玩家。这些都不能使消费人群更加扩大。我们正尝试着在全球范围内抓住更广大的潜在消费群体。换句话说，我们正在尝试占有游戏玩家之外的更多消费人群。以此观点来看，我们认为”局限性"这个词语应该用在对方身上。”这种骂战虽然没什么意义，但岩田聪算是表明了任天堂的态度——新主机不会忘记那些传统的核心玩家。

目前我们知道，正在开发中的革命游戏中包括了马里奥、赛尔达、银河战士以及其他一些游戏新作。这些经典系列的制作当然能说明任天堂没有放弃原来的fans，同时，任天堂还通过革命的无线操控定位机能，将许多华丽的要素加入到传统游戏当中。岩田曾经提到革命将提供给玩家一种全新的游戏方式，这并不代表是彻底地颠覆传统，而是为传统游戏注入新鲜的血液。在现阶段革命担当的角色不可能是起义军首领，而是传播革命思想的布道士。任天堂感觉需要创造出一些和当今游戏方式截然不同的东西，一些能吸引从来不玩游戏的人去玩的新要素。为此任天堂正在尝试着创造出一种全新的模式和游戏主题。

过去任天堂曾经声明，新主机将不会和索尼的PS3同时发售。而近日PS3的延期却令任天堂不得不接受新的挑战。原先他们打算让革命在2006年低调上市的想法既然破灭，那么今年的E3上，任天堂必然要拿出一些极具挑战性的东西来压倒对方。如果说首先进入市场就能赢的话，那么SEGA的主机DC应该能战胜PS2，可见竞争的最终结果还是要看实力。任天堂在经历了NGC的失败教训后，应该会大力加强这方面的投入，将NDS的成功经验导入新主机当中。

革命主机参展预测

革命要参展E3，我们首先想到的是和PS3一样的问题——主机研发速度和游戏开发完成度。任天堂美国副总裁在前不久表示，他们已经为全世界的厂商都提供了手柄的设计原理。并且为了让他们体验新手柄的游戏方式，任天堂已经提供了上千套手柄开发器材，目前的反映非常不错。游戏厂商也希望有新的突破，制作更多吸引新玩家的游戏。可以想象，无论硬件或者软件厂商都希望找到新的赢利点，就这方面，既然任天堂提供了新的平台，那么软件厂商必然要好好地施展一番，这次E3展肯定精彩不断。

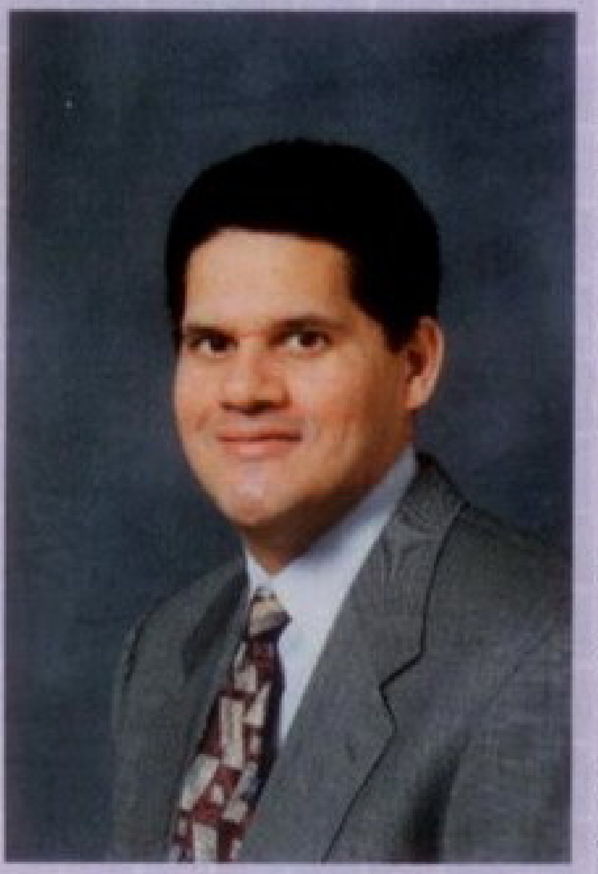
说了有利的方面，我们也不得不考虑不利的因素。由于PS3延期发售，这次E3也就成为了索尼的重要宣传阵地，于是很可能造成任天堂和索尼的直接交锋。一个是高技术水平的次世代主机，一个是创新技术的综合平台，两者的输赢很不好说。单就展示效果来说，这两家也没有太大的实力悬殊。虽然PS3支持高清晰电视，但革命的创新游戏方式必定也会吸引人们的目光。

另外，在今年的GDC上，岩田聪也谈到了一些有关革命的E3参展情况。首先，在线游戏是任天堂革命计划的重头戏。他们计划将来可以有80%到90%的玩家会选择在线进行游戏。至于革命不支持高清显示问题，岩田聪更表示：“任天堂会在将来发布一款可以利用HD优势的游戏主机。”他还强调，等待HD标准统一是他们等待的原因之一。

任天堂也有可能会在本届E3中透露革命的定价，因为岩田聪也表示过：“我们正在决定如何发布这一消息。”可见他们已经在考虑如何为这台新主机制定一个最具吸引力的价位了，只不过是否在E3上公布，还要看索尼那方面的动静。总之，任天堂的革命是看准了E3这个难得的展示机会，之前的低调作风应该会在这一刻完全释放，这也符合任天堂的作风，现在我们就等着看岩田聪究竟会怎么和索尼唱好这出对台戏吧。

美国任天堂副总裁Reggie访谈

美国任天堂副总裁Reggie Fils-Aime在日前接受采访时，回答了革命以及其他任天堂相关的各种提问。



↑Reggie在今年E3上又会有抢眼的表演。

记者■革命主机的开发进程现在处于什么样的阶段？

Reggie■我们为全世界的各大厂商都提供了主机的开放套件。为了让他们制作的游戏和新手柄完美结合，我们已经提供了上千套手柄开发工具，而且在开发过程中也得到了不错的效果。这些游戏开发商都对革命游戏的制作表现出了空前的兴趣，我们的开发进度非常顺利。

记者■这么说，任天堂在与对手竞争的战略方面已经准备得非常充分了？

Reggie■对。不只是开发进度，在市场定位上也一样。其他的硬件商现在走的方向对消费者来说是比较难接受的，同时对开发者来说也是成本昂贵。当然，我们也拥有开发高性能游戏的技术实力，只要开发商希望采用这样的技术来开发游戏，我们也将向他们提供。

记者■革命主机不支持HDTV，您认为这一点会不会给革命带来不利的因素？

Reggie■我不这么认为。因为到目前来讲，只有一小部分的家庭拥有HDTV。在HDTV上，这些次世代主机的确可以给玩家带来非常震撼的游戏画面，但其实和普通的电视屏幕也不会有太大的差别。所以最关键就是看哪一台主机给玩家带来前所未有的新体验。

记者■任天堂应该好好研究一下微软在Xbox Live和Xbox Live Arcade上实现的东西。去年任天堂发表以下载的形式在革命平台上提供过去主机上的作品。那么从大范围来讲，任天堂会在网络上提供什么样的服务？

Reggie■关于虚拟家用机的详细内容、以什么样的形式运作、有哪些游戏、整体的环境和体验等等，我们将在今年的E3展上详细公布。

记者■好吧，现在不能稍微透露一点吗？

Reggie■在这里我并不想深入探讨这件事。但是“NINTENDO Wi-Fi Conection”已经实现的链接方便、游戏内容下载等要素，将全部在虚拟家用机上体现。我相信大部分玩家都能接受我们这次的计划。

记者■我们在E3上能看到革命主机全新的游戏吗？

Reggie■是的。这也正是我们的目标，我们将在E3展上公布很多情报。去年的E3展上我们就预告，明年的E3将成为展示革命的盛会。现在我们确实计划在E3展上公布关于革命的惊人消息，但E3展并不是发表革命情报的唯一活动。在很多网站上都说我们迟迟不公布新的情报，甚至还用不好听的话来抨击我们。但是坦白地说，这也是一种好事。因为通过这些网站可以吸引更多玩家对革命的关心，让他们一直关注到革命发售为止。

记者■革命会成为正式的名称吗？

Reggie■不，只不过是代号而已。

记者■那么，任天堂会在这次的E3展上发表新主机正式的名称吗？

Reggie■可能会发表吧。

独家特辑

特稿 042 游戏何必「同日而语」

特别策划

066 游戏硬件终结者

卷首 002 新官上任头一把火 泉水敬主持360发表会

卷首 006 前景E3 三大厂商新闻大预测

无双特报

022 九十九夜

024 水口哲也访谈

无双报道

026 大神

028 FIFA 2006

030 街头霸王ZERO 纪念馆

游戏铁板阵

032 盗墓者 传说

033 绝体绝命都市2

034 天诛 黑暗之影

035 异度传说1+2

036 异世纪传说2

037 车手 平行线

攻略人行道/游戏研究所

086 绝体绝命都市2

092 盗墓者 传说

098 球会创造 欧洲冠军杯

102 异世纪传说2

108 最终幻想12

电玩铁板烧

038 接触

039 IGPX

040 罪恶工具DS

041 冰河世纪2

别致专栏

游戏新闻眼......010

中国电玩榜......018

人生活剧......052

闯关族的家......054

大墙画廊......060

龙哥热线......061

米花通信......072

超G女生......073

格斗天书......074

科普园地......075

战国英杰传......076

电玩产业论......077

秘技天地......078

日文地狱......079

百万殿堂......080

魂斗罗传说......081

对白......082

GAMEBAR......084

最新游戏发售表......118

游戏动漫礼品派送......120

Vol.180 2006/09

半月刊 每月一日十五日出版

创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「街头霸王·春丽」

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会

社　　长 ■ 李志武

编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社

总　　编 ■ 黄昌星

副 总 编 ■ 杨帆

执行主编 ■ 杨柯来

责任编辑 ■ 邹中林 籍希宁 乔沛

联系地址 ■ 北京61-66信箱

邮政编码 ■ 100061

编辑电话 ■ 010-64472729-412

电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn

传　　真 ■ 010-64472184

邮购电话 ■ 010-64472177　64472180

广告电话 ■ 010-64472187

广告联系 ■ 杨帆

广告电邮 ■ adv@vgame.cn

印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司

订　　阅 ■ 全国各地邮局

国内刊号 ■ CN11-3505/TP

国际刊号 ■ ISSN 1006-5032

邮发代号 ■ 82-648

广告许可 ■ 京西工商广字0055号

法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所

官方主页 ■ www.vgame.cn

官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏

注意自我保护 谨防受骗上当

适度游戏益脑 沉迷游戏伤身

合理安排时间 享受健康生活

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载或抄袭，如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。

● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。

● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见上。

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收

邮编：100011　　咨询电话：010-64472187

电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.180

Focus on Game News

双周注目图片

4月6日的Xbox360战略发表会，是新上任的泉水敬首次展示自己的领导才能和战略思想。

NDS在日本获得巨大成功 任天堂公布上财年业绩

本刊讯　在任天堂的上个财年，（2005年4月1日至2006年3月31日）NDS作为主打产品在掌机领域获得了极大的市场青睐。其中，销量的最高峰突出表现在05年11月至06年1月。当时NDS的周销量最高峰基本保持在5、60万左右，因而导致全日本断货，甚至在今年年初的时候有水货流入日本。任天堂的上个财年是比较辉煌的，虽然NGC没有什么起色，GBA也逐渐走入末期，但有了NDS的热卖，岩田聪还是过得非常开心。这种现象按照过去的眼光来看可能有点不可思议，因为无论游戏平台，或者是机器性能，NDS都不可能和家用机或者机能强劲的PSP相比。但事实是最有力的证明，NDS成功了。有很多东西值得我们思考。

游戏机商战的转换期

比起高性能的噱头，简单的操作更容易受到好评……

游戏的发展历程从表面上看，基本上就是画面的不断进化，然而这种流于表面的更新换代在现在人看来已经逐渐失去了兴趣，或者客观地说，应该是没有像从前那么热衷了。特别是掌机，在那么小的屏幕上追求高画质更是毫无必要。从追求高性能，到回归重视娱乐性的原点，这种观念重又被任天堂奉为游戏软硬件制作的宗旨。到现在为止，大型家用游戏机的商战依然是媲美电影的动画效果，和提升主机机能带来的绚丽游戏内容。只有任天堂在发生着改变，而且这种改变正在影响着其他的同行业者。

当诸多高性能游戏机，如微软的Xbox360和索尼的PS系列，正在为提高销量而烦恼时，在性能上加以控制的NDS却因为大量热门的创新式软件，而使主机热销程度超过了那些家用机。4月6日，微软发表了对Xbox360加大宣传力度的行销方案，不过他们的态度还是非常坚决，那就是：提高游戏机的性能就可以扩大市场，这是到现在为止的“常识”。微软的360在日本惨淡的销量，可能有一部分原因就是因为微软反复强调它的“常识”，如果忽略了日本玩家究竟想玩什么的话，再好的画面也不可能造就过人的销量，别说PS3了，光PS2就有可能打败它。

敬而远之的高性能

还是拿微软举例，他们近期在日本的主要攻略课题就是推广次世代主机。而Xbox360自去年12月发售以来，到今年3月26日只有大约12万3000台的销量。

而我们再看另一方面，3月2日开始发售的NDS Lite，到3月26日已经卖出了38万4000台。任天堂仅用了不到微软四分之一的时间，却卖出了超过对方3倍的主机量，气势上明显不同。

然后我们再从利润上看，Xbox360每卖一台就要亏300多美元，而NDS的利润率我们虽然不知道，但起码是赚钱的。这样再一衡量，差距还真的是非常悬殊！还有包括11月发售预定的PS3，这种次世代的高性能游戏机所面临的问题都是软硬件的开发负担过重。

现在的次世代主机拥有超强的处理器，和高品质画面的表现机能，几乎可以和以前的超级计算机相媲美。但如果要把这些性能全部发挥出来的话，进行相关游戏软件的开发将会非常复杂，一张次世代软件的开发成本大约为数10亿日元，简直可以和拍摄一部电影相比。但是厂家是否能将这笔巨额投资收回却是未知数。经历这种风险的公司不少，而且这种态势使不少公司都面临着被兼并，或者干脆倒闭的危险。

↑在家用机不很景气的时候，正是这些富有创意的掌机令任天堂笑到了最后。

从PS到PS2，性能上已经有了飞跃性的变化。但软件的销量却比PS时代有所下降。为了追求高性能，却增加了复杂操作的游戏，使消费者敬而远之。在今天，想让高性能转化为高销量已经很难实现了。

强调游戏性的理念

与之相反，任天堂DS系列因为走低端路线，并在创意上下功夫，因而销售状况非常顺利。从去年的游戏主机市场来看，NDS的500万台销量是PS2和PSP的两倍。而且出现了缺货以及追加新机种NDS Lite的状况。

↑2006年的任天堂将会用自己的理念迎接新挑战。

形成这种流行的原动力，就是过程简单，内容新颖的游戏软件。例如《大脑锻炼》、《动物之森》、《任天狗》等优秀的游戏作品，而且对游戏没有兴趣的女性或中老年人，也能体验到游戏的乐趣与魅力。

任天堂在1990年代前半期把握着游戏市场的主导权，但是后来却一度被SCE以及微软的高性能游戏机给夺去了市场。风水轮流转，游戏市场现在又开始回归到强调游戏性的原点。任天堂在游戏的理念上又夺回了主动权，并在掌机领域率先获得了不错的利润。下面就让我们一起来看一下日前任天堂发布的财年业绩修正。

任天堂公布的上财年业绩

根据外汇市场的动向，2005年11月24日的中间决算发表时，任天堂曾公布过2006年3月期（2005年4月1日至2006年3月31日）的业绩预想，而本次他们在以下方面进行了修正。另外，关于2006年3月期的分配预想，相当于1股期末分配额是300日元，一年的分配金额是370日元，比上期增加了100日元。

2005年4月1日至2006年3月31日
连结业绩预想数值的修正（单位：百亿日元）

	总销售额	经常利益	本期纯利
上次预想（A）	50	12.5	7.5
本次预想（B）	50	16	9.5
增减额（B-A）	–	3.5	2
增减率（%）	–	28.0	26.7
上期业绩（2005.3）	51.5	14.5	8.7

个别业绩预想数值修正（单位：百亿日元）

	总销售额	经常利益	本期纯利
上次预想（A）	39	9.5	6
本次预想（B）	41	15	9
增减额（B-A）	2	5.5	3
增减率（%）	5.1	57.9	50.0
上期实绩(2005年3月)	44.3	13.4	8.0005

以上数值的修正理由

关于连结业绩的修正主要是因为外汇汇率的起伏，正因为日元比价的下跌，结果导致上次发表的外汇差额大幅度增加，所以经常利益和纯利也都增加了。个别的包括大幅度增加的外汇差额、国内NDS的热销，也是导致总销售额、经常利益和本期纯利增加的主要原因。

2006年3月期末分配的预想修正
2006年3月期的分配金额

	上次预想(2005.11.24发表)	本次预想(参考)	上期业绩(2005.3期)
1股相当的中间分配额	70日元	70日元	70日元
1股相当的期末分配额	70日元~	300日元	200日元
1股相当的年间分配额	140日元~	370日元	270日元

以上分配金额的修正理由

关于任天堂的股东分红，其基本方针是根据各期的利益水准不同进行分配。关于2006年3月的分配额，把连结营业利益的33%作为分配金额为基准，减去同期期末时自己持有的股票数，还要再除去发行完毕的股票数等。分配上限没有设定，1股年间分配额的下限是140日元。

根据这个基本方针而发表的业绩预想，主要受到外汇率差异的影响。结果2006年3月期的分配中，相当于1股期末分配额是300日元，一年分配金额是370日元，比上期增加了100日元。由于年度会计统计还未确定。为了使预想更接近现实，所以任天堂特别做了以上的修正。

3月26日

●《最终幻想12》在3月16日首发之后，销量非常火爆，但这种销售势头却在不到一个月的时间里迅速降温。（详细报道请见右侧）

●著名图形芯片开发商nVidia日前对外发表与索尼签署了一份开发协议，据传闻，此项合作与PS4有关。（详细报道请见右侧）

3月27日

●PSP《太鼓达人便携版》乐曲下载服务将推出最后2首乐曲。NAMCO正式宣布，将于3月28日推出最后2首乐曲“恋文2000”与“古典旋律（摇滚版）”之后，正式结束乐曲下载的服务。

●据美国杂志的消息，NDS上《恶魔城》的最新作已经在开发当中。这款新作将作为GBA版“月之轮回”的终结篇，不过高人气角色阿鲁卡多将会出现在游戏当中。据称该作会在2007年发售。

●索尼宣布PS3延迟发售后，微软的Xbox360在日本依旧没有任何起色，反而再次降价。目前Xbox360在日本的周销量仅为千余台，本次促销活动由原来的39800日元降至19800日元（约合人民币1400元）；游戏售价也统一为2980日元（约合人民币210元）。

●3月27日，日本公司抢注中国名著《三国志》系列游戏商标案宣告失败。在这段时间内，广东欧卡曼公司一直致力于阻止这一行为，另外北京红徽国际知识产权事务所和广东省红徽商标事务所董事长廖俊铭，正式将商标异议申请书提交到国家商标局和商标评审委员会，这一动作也宣布了日本公司抢注中国名著商标将暂时无法获得批准。

3月28日

●实况足球系列最新作《实况足球10》在日前正式公布了宣传视频和更多消息。本次《实况足球10》正好赶上世界杯档期，但由于今年德国世界杯的版权被EA独占，所以本作的世界杯模式为“世界挑战模式”。另外，本作在真实程度上再次大幅提升。《实况足球 胜利十一人10》预定4月27日发售，售价为7329日元。

●《GTA》发行公司Take 2日前注册了《GTA》的3项专利。这三项专利分别是：《GTA》系列故事的专利权、《GTA》系列周边的专利权、《GTA》系列故事的电视剧以及电影的独家改编权。由此看来，《GTA》系列很有可能在不久后推出改编的影视作品。

●国外破解组织Team Xecuter日前公布了破解Xbox360的最新进展。（详细报道请见右侧）

●Rare发表声名，拒绝提供其开发的N64游戏让革命下载。（详细报道请见右侧）

3月29日

●日本三菱电工发表了一项先进的触摸式屏幕及语音识别技术，今后的游戏方式将有新的发展方向。（详细报道请见右侧）

●日前，日本SCE正式宣布停止生产PSone。初代PS历经了11个年头，其全球销量超过了1亿台。此后，原来的生产线将用于生产PS2主机以及年底即将发售的PS3。

●Xbox360成为澳洲销售速度最快的游戏机，而为了挽救Xbox360在日本的颓势，微软于4月6日在日本举办了战略发表会。（详细报道请见右侧）

●SNKPlaymore将于4月22日在日本举办PS2《格斗之王》新作联机试玩活动。本次活动中将以4月底发售的PS2《格斗之王极限冲击2》与6月发售的PS2《拳皇XI》这两款支持联机对战功能的游戏为主题，其中《拳皇XI》则是首度对外公开展示。

事件 日本专讯 FF12迅速遭遇低谷 上市一月狂降千元

本刊讯　让全球玩家翘首企盼5年之久的日本国民级RPG《最终幻想12》，在3月16日正式推出后可谓风光无限。SQUARE ENIX提供的首批出货量为200万套，而实际的首周销售量也达到了181.7万套。再加上本作被日本权威游戏杂志《Fami通》给予了满分评价，所以《最终幻想12》当之无愧是2006年度最受关注的RPG游戏。不过就最近的状况来看，这种辉煌势头的消退速度也是该系列中最快的。

↑新软件居然这么快进入中古店。

与首发形成鲜明对比的是，仅仅十几天后，全日本大大小小的游戏零售店就挂起了《最终幻想12》降价促销的宣传招牌，售价由原来的8990日元降至6980日元，降幅达到22.2%。此外，让人不理解的还有秋叶原部分中古店也摆出一批未拆包的《最终幻想12》，估计是玩家为了特典礼品购买了多套后再将游戏卖掉造成的。

《最终幻想12》的销量其实已经算是很不错了，但如此之快的下滑趋时却让人开始怀疑这款游戏的品质。而那187万套的销量更可以理解为是10代光环的延续。

特报 美国专讯 nVidia启动新合作项目 索尼开始计划PS4研发

本刊讯　世界著名图形芯片开发商nVidia日前对外发表，与索尼正式签署了一份成交额超过3000万美元的芯片开发协议，但nVidia没有透露这个合作项目的具体内容。

nVidia首席财政执行官Marv Burkett公开透露，由nVidia负责研制开发的PS3图形芯片“RSX”正式完成并提交给索尼后，索尼总共支付了约3000万美元的研发费，但这并不代表他们就此结束合作，索尼还需要在PS3正式上市后的每个季度按照主机销量向nVidia提交专利使用费，估计到2008年索尼还需要继续支付该项费用。

至于最新签订的合作协议，Marv Burkett只表示他们正在进行更深入的设计工作。我们都知道，在索尼生产的所有电子产品中，需要用到图形处理芯片的就是游戏机、多媒体播放器以及笔记本电脑。所以这次的合作有部分可能是为了下一代主机提前展开研发工作。

事件 美国专讯 360破解又有新进展 相关产品将不久推出

本刊讯　日前国外破解组织The Specialist通过刷光驱固件的方法让360运行自己刻录的游戏。而不久后，另一个破解组织Team Xecuter再次公布了 最新进展。

这次的最新消息是Team Xecuter在其专署的BLOG上公布的。他们表示在Xbox360的光驱连接PC并且刷新固件的工作上已经取得了一些进展，通过一个模块就可以实现Xbox360光驱与PC兼容，并且可以读取PC上的相关内容刷入Xbox360。目前这一操作方法还颇为繁琐。Team Xecuter表示，他们的目标是做出一种非常简便，每个人都可以轻松掌握的破解方法。

目前，他们正在设计相关的破解工具以及产品。据称，这一产品就会在不久公布。相对于前一个仅仅为了爱好的破解组织The Specialist，现在这个Team Xecuter组织则明显带有商业目的，估计此举将会引起微软方面的关注。

↑上图就是破解小组实际运行刻录游戏时的情况。

特报 日本专讯 未来游戏方式再度更新 三菱发布最新科研成果

本刊讯　在游戏方式的创新上，任天堂始终走在各厂商的前面。而最近日本三菱电工发表的触摸式屏幕及语音识别技术，则将创新发展到了新的高度。该技术可以让所有的操作只需要用手来完成，而且支持多人同时操作，还能识别出具体操作指令是哪位玩家所发出的。

↑以后人们真的可以这么玩游戏了。

三菱拿出了专为这项触摸技术而设计的《魔兽3》Demo版本作演示，例如指定某单位去攻击敌人，那么玩家操作只需要用双手选择攻击部队的范围，然后发出攻击语音指令，再点一下需要攻击的单位，这就能完成操作。在支持多人同时游戏方面，该技术能识别多人同时发出的指令。原理很简单，在每个玩家的椅子上都连接上一条传输线，当坐在椅子上的玩家触摸屏幕时，屏幕、手、身体、椅子、电线就会形成一个回路，从而能识别到每次发出信号的是哪一个玩家。

这种创新的触摸技术将游戏的操作变得更为直观，玩家的投入度也会非常高。不过这个技术要投放到普通家庭还需要一段时间，而在大型娱乐场所则有希望会提前出现。

事件 美国专讯 革命下载计划受挫 Rare表示不予授权

本刊讯　任天堂次世代主机Revolution到现在为止已经公布将兼容以前7款主机的游戏，到时候拥有革命的玩家只要连接网络，便能轻松地下载各主机平台的游戏。目前任天堂宣称可供下载的游戏总数将达到4000款。不过这一消息在最近却碰到了新的问题。

日前，微软游戏工作室旗下的Rare发表声明，当年由Rare开发小组制作并具备版权的五款N64游戏，将不会授权任天堂开放下载，这五款游戏分别为《Jet Force Gemini》、《Perfect Dark》、《Banjo Kazooie》、《Banjo Tooie》、《Conker's Bad Fur Day》。以上五款游戏在欧美地区都十分受欢迎，IGN评分均在9分以上，而N64在北美市场最卖座的游戏《黄金眼007》目前还没有定案，原因是本作尽管是由Rare开发，但版权和发行权都在EA手上。

以此看来，能从革命上玩到的游戏都必须经过授权。而和索尼、微软有关联的厂商估计都不会支持任天堂提供他们的游戏下载。

特报 国外专讯 Xbox360澳洲销售火爆 日本召开战略发表会

本刊讯　据国外信息网站的报道，Xbox360主机今年3月23日在澳洲正式上市后，4天内销量超过3万台，成为澳洲地区销售速度最快的游戏机。

据市场分析公司GfK的统计资料显示，360在澳洲首日大约卖出1万台主机，而4天总计卖出3万，打破了先前由PSP在2005年9月上市后所创下的4天销售2.7万台的纪录。另外，伴随主机首发的软件大约卖出了7.6万套，平均每卖一台主机，就会搭配最少两款游戏。

在日本方面，微软于4月6日举办了Xbox360战略发表会。发表会由日本Xbox事业部长泉水敬主持，时长1小时30分。本期杂志中有专门报道，敬请留意。

3月31日

●岩田聪近日在接受国外媒体采访时透露了革命的相关游戏价格以及一些存储扩展性能。他表示，任天堂自行开发的游戏售价都会低于50美元。另外革命上将有SD卡插槽和USB接口，以解决日后下载游戏的需要。

●东芝于3月31日正式推出HD-DVD播放机产品“HD-XA1”，这也是全球首款正式上市的HD-DVD播放机。（详细报道请见右侧）

●微软发表将于4月27日推出以2006德国世界杯为主题的Xbox360限定版主机。（详细报道请见右侧）

4月1日

●SCEJ发表将于4月20日在日本推出简装版陶瓷白PSP主机，定价20790日元（含税）。原来日本的陶瓷白PSP仅发行过Value Pack与Giga Pack等包装，本次则是标准配置的廉价版。

●日前，国外知名游戏网站IGN公布了本次E3各厂商预定展出的游戏名单。（详细报道请见右侧）

●一年一度的愚人节到了，国外的一些游戏爱好者为了庆祝这一节日，特别在网络上放出了他们自己制作的“新版NDS Lite”。（详细报道请见右侧）

●CAPCOM被查出6年间偷税达51亿日元，将面临日本大阪国税局的严厉处罚。（详细报道请见右侧）

●日前，宫本茂在接受采访时表示，《赛尔达传说 黎明公主》将会与年内发售的新主机革命同时发售。至此，该作延期的时间已经有1年之久。

4月3日

●SNK Playmore宣布，3D格斗游戏《格斗之王 极限冲击2》中，将包含《格斗之王》动画短片DVD作为游戏首批购入的特典赠品。

●在不久前传出的《最终幻想13》将于E3上展出，并由PS3独占的消息，被Square Enix官方正式辟谣。他们表示《最终幻想13》现在还没有任何制作意向，这个消息应该是愚人节的一个玩笑。

●世嘉宣布收购Secret Level公司的股份，使之成为旗下的一个游戏工作室。该公司原来制作的游戏有：DC版《虚幻竞技场》、Xbox版《Magic:The Gathering Battlegrounds》等。这也是SEGA宣布收购的第二家游戏公司。

4月4日

●微软发表，将举办以EA制作的Xbox360版《2006 FIFA世界杯》为主题的全球大赛“Xbox Cup 2006”。这次比赛预定于全球各地先进行预赛，选出代表，然后由微软赞助参加6月30日与7月1日两天在德国柏林举办的决赛。

●日本计算机娱乐供货商协会（CESA）发表，其所主办的“CESA GAME AWARDS”，将自今年起改名为“日本游戏大奖（Japan Game Awards）”。CESA表示，由于游戏已成为日本在全球数字内容与娱乐领域最具代表性的产业，获得“CESA GAME AWARDS”奖项殊荣的作品则是直接代表了日本玩家心目中的优质游戏，因此自今年起改名为“日本游戏大奖”。

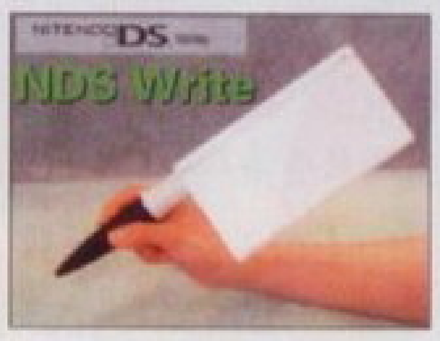
●SCEJ日前发表，PlayStation官方信息网站与官方购物网站将自4月4日起正式整合，并推出网站整合改版纪念活动，两网站将整合为全新的“PlayStation.com（Japan）”网站。为纪念本次的整合改版，凡日本的网站会员，填写必要资料即可参加活动，并有机会获得包括PS专刊杂志1年份、3种限量非卖版PORTER特制背包以及PS点数1万点等奖品。

事件 美国专讯 新掌机遭遇愚人节 玩家展示奇妙创意

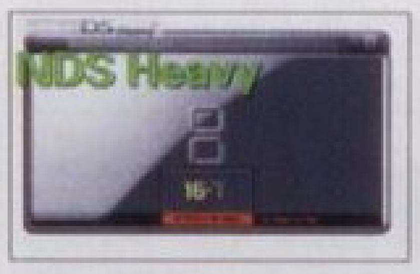
本刊讯 每年的愚人节期间，在各个领域都会出现不少稀奇古怪的传闻，在游戏界更是如此。相比前一段时间让人们失望的《最终幻想13》，日前一些玩家自己“研制”的NDS Lite则更像是一个善意的玩笑，其中也可以看到他们自己的创意。

NDS Light顾名思义就是加入了手电筒功能，DS Light装载了高性能的白色LED，照到1千米以外都不成问题。不过也太耗电的原故，所以电池的寿命也只有NDS Lite的二分之一，同时主机的双屏背光机能也因此取消了。

NDS Write是真正实现“手写机能”的掌机！因为主机本身就是一支圆珠笔。这款掌机是将游戏与日常生活紧密连接在了一起，如果玩家出门时忘记带笔，等到需要写字的时候这款主机就能派上用场了。



NDS Heavy可以称得上是游戏机史上最“重量级”的一款主机，因为这款掌机竟然重达16吨！其材料当然是地球上不可能找到的超重金属，而对应的玩家估计只有“超级赛亚人”一类破坏力高的种族了。



硬件 日本专讯 东芝率先发动新媒体大战 首款HD-DVD播放机推出

本刊讯 东芝于3月31日发表于即日起正式推出HD-DVD播放机产品“HD-XA1”，这也是全球首款正式上市的HD-DVD播放机，日本地区预定于4月2日起正式销售，零售价为11万日元（约合8000元人民币）。

本次推出的“HD-XA1”是款只读的纯播放机产品，支持CD/DVD/HD-DVD等光盘播放，配备有HDMI端子，最高可支持720p/1080i高分辨率数字影像输出与5.1声道192KHz/24bit音效输出，并可支持DVD影片高分辨率化输出功能。为避免发生无影片可欣赏的状况，东芝特别将两款预定4月28日推出的HD-DVD影片“生化危机”与“月光水母”与该播放机同捆推出，其余HD-DVD影片则预定于4月起陆续推出。

这次东芝率先打响了次世代媒体大战，不过其价格定位却没有多少竞争力。目前BD阵营预定于5月28日正式推出BD影片，而三星、先锋、SONY与松下也预定于5到9月陆续推出各自的BD播放机产品。

硬件 日本专讯 首款360限定版主机发布 微软助威德国世界杯比赛

本刊讯 微软于日前发表，将推出以2006德国世界杯足球赛为主题的Xbox360限定版主机“Xbox360蓝色限量版：2006德国世界杯足球赛官方指定家用机”，该主机预定4月27日于日本地区限量推出。

据微软称，这次推出的Xbox360限定版获得了本次世界杯足球赛官方指定家用游戏机的授权，并将配合球赛举办相关的宣传活动。这款世界杯版Xbox360主机通体蓝色，里面包括日本Xbox360标准版主机的所有内容，另外还同捆了一款EA的《2006 FIFA世界杯》游戏，以及阿迪达斯提供的特制面板和三角染花头巾。

这款主机仅于日本地区推出，限量1万台，价格没有具体透露，但不会很高。而且购买主机的玩家都可以参加抽奖，奖品就是今年世界杯比赛用球的复制品。

特报 日本专讯 CAPCOM偷税51亿日元 昔日名厂可能宣布破产

本刊讯 随着主机进入次世代，各个游戏厂商也面临更加严峻的考验。特别是近几年游戏市场向着欧美方向偏移，使得日本厂商的日子越来越艰难。其中最为明显的就要数CAPCOM了。昔日的王牌制作人接二连三离开了公司，花大力气制作的作品也都没有预期的效果，再加上CAPCOM也没有采取和其他公司合并的战略，这使得CAPCOM的现状非常不乐观。

现在更坏的消息来了。就在前不久，日本大阪国税局对外公布，CAPCOM株式会社在6年间偷税漏税金额达51亿日元以上！据大阪国税局的税务调查报告指出，直到2005年3月为止的6年里面，CAPCOM株式会社没有向国税局提交海外子公司应该申报的所得税。而根据日本税务法例，日本企业在海外建立子公司后仍需通过相应条例提交“迁移价格税”等，CAPCOM并没有按照相关法律条款执行，其稍后面临的将是大阪国税局的严厉处罚，而最坏的后果就是直接宣布破产！

特报 美国专讯 E3参展游戏名单公布 新旧世代作品大碰撞

本刊讯 今年E3展虽然是PS3与革命的舞台，但新游戏的发布也是每年不变的关注焦点。日前，国外知名游戏媒体IGN就公布了本次E3各厂商预定展出的游戏名单。遗憾的是这份名单并没有包括所有展出的作品，因为像Square-Enix、KONAMI、EA等游戏公司的参展作品尚未确定，不过从以下大部分的游戏阵容里，我们已经可以感受到5月份的精彩纷呈了。

E3部分游戏展出名单	
10 Tacle Studios	**KOEI**
Elveon(PC、X360)	Fatal Inertia(PS3)
GTR2-FIA GT Racing(PC)	**Lucas Arts**
Atlus Software	印第安那 琼斯(平台未定)
Contact(DS)	乐高星球大战2(平台未定)
Steambot Chronicles(GBA)	**Microsoft**
Buena Vista Games	Crackdown(X360)
Pirates of the Caribbean 3 (PS3、X360)	战争机器(X360)
Turok Next(PS3、X360)	Mass Effect(X360)
Capcom Entertainment	九十九夜(X360)
Capcom解谜世界(PSP)	Too Human(X360)
勇闯尸城(X360)	Viva Pi?ata(X360)
失落的星球(X360)	**Midway Games**
洛克人EXE6 (GBA)	The Ant Bully(GBA、PC、PS2)
怪物猎人自由(PSP)	The Grim Adventures of Billy and Mandy(GBA、PC、PS2)
大神(PS2)	Happy Feet(GBA、PC、PS2)
能量宝石合集(PSP)	指环王在线(PSP)
街头霸王合集(PS2)	MLB Slug Fest2006(PS2、Xbox)
Ultimate Ghosts'N Goblins(PSP)	真人快打 末日战场(PS2、Xbox)
Crave Entertainment	真人快打 释放(PSP)
Hard Rock Casino(PS2、PSP)	NBA Ballers:Phenom(PS2、Xbox)
World Championship Poker: Featuring Howard Lederer AllIn (PS2、PSP、X360)	NBA Ballers:Rebound(PSP)
D3 Publisher of America	Rise&Fall:Civilizations at War(PSP)
Dark Sector(PS3、X360)	Rush(PSP)
Dream Works & Aardman's Flushed Away(Cube、DS、GBA、PS2)	Spy Hunter:Now here to Run (PS2、Xbox)
Naruto:Clash of Ninja 2(GC)	Stranglehold(PS3、X360)
Naruto:Ninja Council(GBA)	虚幻竞技场2007(PC、PS3)
HiHi Puffy Ami Yumi:The Genieand the Amp(DS)	**Nintendo**
Eidos Interactive	赛尔达传说 黎明公主(GC)
杀手致命酬金(PC、PS2、Xbox)	**SEGA**
Just Cause(PC、PS2、Xbox、Xbox360)	合金猎犬(X360)
Rogue Trooper(PC、PS2、Xbox)	梦幻之星 宇宙(PC、PS2)
Urban Chaos:Riot Response (PC、PS2、Xbox)	刺猬索尼克(PS3、X360)
SNKPlaymore	超级猴子球历险(Cube、PS2、PSP)
格斗之王2006(PS2)	**Sony Online Entertainment**
合金弹头(GBA)	Field Commander(PSP)
合金弹头合集(PSP)	Gods & Heroes:Rome Rising (PC)
	无名传说 暗黑帝国(PS3)
	Vivendi Universal Games
	Scarface:The World is Yours (PC、PS2、Xbox)

《最终幻想12》的美术监督皆叶英夫&上国料勇特别专访——

诞生出挑战主机极限的作品，两个人描绘的“依巴里斯”世界。

被称为PS2主机上最后一款的最终幻想系列作品《最终幻想12》(以下称FF12)，以其无与伦比的优秀素质，在PS2上给最终幻想系列画上了完美的句号。相信每一个亲自体验过《FF12》的玩家，都会对其美奂绝仑的画面赞不绝口。本期的新闻人物安排了《FF12》的美术监督皆叶英夫和上国料勇的特别专访，让我们听听来自专业人士口中的“依巴里斯”世界。

充分表现出FF12的世界观

——关于《FF12》的美术方面，是从哪里开始入手制作的呢？

皆叶■因为和2004年发售的《FFTA》的世界观有很多共同之处，所以最先着手制作的是这些部分。具体来说就是各个种族的角色设计。

——“依巴里斯”曾作为《FFT》、《FFTA》的舞台，而且在《放浪冒险谭》中也有所涉及。《FF12》中“依巴里斯”的制作，是首先要做到与角色相符，还是说有很多专为《FF12》而重新制作的部分。

皆叶■描绘《FFT》、《FFTA》和《放浪冒险谭》中角色的是吉田明彦先生(FF12的人物设计)，他应该是根据自身对“依巴里斯”这个舞台的理解，再结合作品的特点而进行设计的。不过因为这次是FF系列的正统续作，所以不敢有丝毫怠慢。既要考虑到以前FF系列的世界观，又要照顾到吉田先生的设计，所以在这方面的平衡性上，也可以算是绞尽脑汁了。

——原来如此，记得在2003年《FF12》的制作发表会上，皆叶先生您曾说，吉田先生对人物的设计是从头到脚进行的，是这样吗？

皆叶■我亲眼看见他设计角色时的情景，人物的身体线条确实是非常优美（笑）。

——说到身体线条，值得注意的是阿西亚穿的服装，好像是短裙吧。

皆叶■关于这个，其实很多人都没搞清楚，其实那个是跟裙裤比较接近的东西(笑）。

——主要人物以外的其他角色也是吉田先生设计的吗？

皆叶■关于其他角色的设计不止吉田先生一人，但是阿尔西德是吉田先生设计的。

挑战主机机能的极限

——请谈谈关于背景画面，最初制作的是哪些部分？

上国料■我加入《FF12》制作阵营的时候,关于背景的设计,还没有完全开始。首先要做的任凭大脑自由地想象，通过在纸上随意描绘，一点一点去决定游戏的世界观。“依巴里斯”的世界中存在着各种不同的文明，描绘的时候也要考虑各个文明之间的差异。其实在那个时候，基本上是毫无头绪，后来实际采用的想法只有不到10%。但是由于每一代FF的世界都会变化，所以设计的时候相对比较自由。

——松野泰己先生（《FF12》剧本创作）关于世界观方面有什么指示吗？

皆叶■多少有一些。比如希望把地中海的感觉表现出来，特别强调的方面是天空的颜色。

上国料■因为关于背景的感觉以及世界观的方向性，基本上决定了是以地中海为主要风格。工作人员甚至到土耳其实地考察。因为土耳其是融合了亚洲和欧洲的独特文化氛围，甚至保留着希腊时代的神殿遗迹，使我们得到很多参考资料。

——哪里是地中海比较好的部分呢？

上国料■看着各种照片的时候，目光总是停留在“义卖会”和“露天市场”这种照片上。卖的都是各种类似家具或不清楚具体名称的物品。与其说美丽，不如说感觉到当地人身上的某种活力。想把这些在游戏中表现出来，但因为平台是PS2，所以有主机性能上的担心。不过还好，总算是完成了我们想要表现的东西，也许已经用到PS2机能的极限部分了吧。

——已经到了主机的极限吗？

皆叶■在开发初期，就已经决定了战斗和移动是同时进行的。这个决定是对PS2机能极限的挑战。不过我们这次的绘图方法与以往有所不同，总算是达到了我们想要的效果。

——还去过其他地区考察吗？

皆叶■还有就是去了趟军舰岛（长崎港附近的无人岛）。

——军舰岛？也就是说去废墟考察吗？

上国料■是的，主要是为制作迷宫作参考。不过现在好像禁止普通人进入了，只能坐船在周围看看而已。

建筑师般的细心设计

——本作的建筑物制作得非常细致啊。

上国料■这可是我和很多工作人员共同的结晶啊。其实不光是外观，就连建筑的内部也没有马虎。

皆叶■关于建筑物的设计总数，已经超过了1500个。

——关于“拉巴纳斯塔”的街道，现在都觉得十分广阔，听说当初制作的时候更为广阔。

皆叶■2005年E3展上提供的试玩版中，确实是更广阔的一个版本。当时听到了很多诸如“这也太大了。”、“好像没有尽头。”等意见（笑）。于是就做了相应的删减。

——不止是“拉巴纳斯塔”，很多都市都比一般RPG要广阔得多。这也是当初的计划吗？

上国料■是的。无论如何想把街道表现得更真实一些，想实现一种在宽阔的大街上自由行走的感觉。最终的成品也基本实现了当初的设想。

——设计了这么多壮观的景象，应该是很辛苦的一件事吧。

皆叶■是的。应该说每个人都很辛苦。特别是在绘图方面。比如设计武器，最初决定使用75个多边形。设计完成后发现只用75个多边形无法表现出来。这时候，就必须按照多边形的数量去重新设计。如果是像双刀那种一对武器的情况，多边形的数量会翻一倍。还有武器上的各种复杂装饰，也请不要忘了（笑）。

↑上国料勇。《FF12》的背景设计监督。曾绘制了《FF12》制作发表会时使用的宣传画。担任背景设计的代表作是《FF10》。

↑皆叶英夫。DESIGNATION有限公司的代表。《FF12》的2D美术监督。代表作是《FF5》、《FF6》、《FF9》、《FFT》以及《FFTA》等。

上国料■也是因为有充分的时间才可以做得如此细致。

皆叶■做其他游戏时根本不可能（笑）。

——制作背景时会考虑到玩家的感觉吗？

上国料■这个我们当然会非常重视。因为制作时的感觉和实际游戏时看到背景的感觉可能截然不同。我们想达到一种玩家在游戏中旅行的感觉，或者有类似看到世界遗产般的感动。

——在制作街道的时候，是一个建筑一个建筑地制作，还是从整体入手设计呢？

上国料■一开始，要设计出全体地图，然后制作出一些有代表性的建筑。必须要强调出每个建筑的特征，否则就会容易出现重复的风景，而且还要考虑与其他都市中的建筑的区别。这绝对算是繁重的工作，但却非常符合本人的兴趣，对我来说，其实是充满了乐趣。

——依我看跟建筑师也差不了多少啊。关于国家间的不同文化是一开始就决定好了吗？

上国料■是的。每个国家间的不同风格也是这样，同时还要将文明的进化程度进行统一。比如，阿鲁凯迪亚是先进的机械文明，相比之下达尔马斯卡是历史悠久，存有很多古代遗迹的风格。感觉好像是在创造“依巴里斯”的历史一样。

——把设计好的东西变成3D以后，当时的感觉怎么样？

上国料■可以说完全超出了自己的想象范围（笑）。

皆叶■看到3D的“拉巴纳斯塔”街道的时候，真有一种想进去走走的冲动。感动的同时，也感到了压力。整个游戏里和“拉巴纳斯塔”都市规模差不多的还有很多。不亲自参与制作，根本无法体会到本作如此庞大的开发计划（苦笑）。

拥有召唤兽名称的飞空艇

——本作中飞空艇大量登场，这也是当初计划好的吗？

皆叶■是的。“让飞空艇登场，才能使其最终应用于军事，故事的情节也就更有感染力了。”松野先生在开发初期是这么说的。这也最终决定了游戏会出现大量的飞空艇。

——这回的飞空艇的名称使用了FF以前系列中召唤兽的名字。那么在飞空艇的设计上是否也考虑到召唤兽的形象呢？

皆叶■在设计上，我们可以说是尽可能地将两者的风格进行融合。比如“海龙号”设计了水龙的轮廓，但“依夫里特”号却无法再现召唤兽的轮廓，只能设计一个能够燃烧的部分。而“海龙号”飞空艇也有“海龙级海龙号”这种级别上的区别。其他还有“海龙级某某号”的叫法。

希望玩家去领略游戏中的一切

——请问两位打通《FF12》了吗？

上国料■……啊，还没有（笑）。

皆叶■我也就只完成了3分之1吧……。

——那两位还得努力啊（笑）。最后，主要希望玩家去领略游戏中的哪些部分呢？

皆叶■在别的游戏的访谈中，也有记者问过这种问题。但是《FF12》的情况，真的比较难以回答。但请恕我直言：就算要花费200小时以上才能领略《FF12》中的一切,那么只能告诉各位，这是绝对值得的！

上国料■我绘图的时候，在阿鲁凯迪亚上花了很多的心思。可惜只能到了游戏的后半部分，才能进入阿鲁凯迪亚。所以真的希望玩家们努力。

皆叶■其实我倒是觉得ENDING很值得一看。所以请大家一定不要中途放弃，一定要坚持到底欣赏ENDING。不过，在欣赏ENDING之前，还是请大家做好充分的准备，比如说事先上趟厕所什么的（笑）。

4月6日

●日前，SCE欧洲区总裁GeorgeFornay在接受电台节目采访的时候，由于语言障碍被误认为公开了PS3主机的售价。（详细报道请见右侧）

●朗讯公司日前向美国加州地区法庭起诉微软，称Xbox360侵犯了朗讯第5227878号专利。该项专利主要涵盖了视频编码和解码方面的技术。不过这并不是朗讯首次起诉微软。两年前朗讯的诉讼被驳回，原因是专利证书存在印刷错误被视为无效。

4月7日

●BANDAI NAMCO于Xbox360战略发表会中，正式宣布将加入XboxLive游乐场的游戏提供，首批推出《吃豆》、《大蜜蜂》等80年代的经典游戏移植版，供玩家下载游玩。

↑这些游戏均是移植自街机版。

↑这次的《吃豆》和《大蜜蜂》也可以进行网络对战了。

●微软游戏工作室发表，已正式收购曾制作《超越善恶》、《寓言》等知名游戏的英国游戏开发商Lionhead Studios。该公司创办人兼董事的Peter Molyneux也加入了微软游戏工作室，主持次世代游戏的开发工作。

●近日，SN Systems公司开发出了一种用于帮助游戏开发者快速完成PS3游戏开发工作的新系统“Tuner”。（详细报道请见右侧）

●索尼公司于4月7日在台湾省台北市的101广场举办了“索尼 Fair@Taiwan 2006欢乐影音嘉年华”的开幕活动。（详细报道请见右侧）

4月10日

●日本松下电器与SQUARE ENIX共同举办记者发表会，以“无接缝内容环境的共同构筑”为题，正式发表将合作建立数字家电的开发环境。他们宣布将整合各自的相关技术，由松下提供底层的开发平台，SQUARE ENIX则是提供上层的3D绘图技术，然后进行整合，避免不同产品进行个别移植的繁杂工作。

●SQUARE ENIX于4月10日发表，PS2动作角色扮演游戏《王国之心2》于3月28日在北美地区推出至今，出货套数已突破130万套，日美两地总计出货套数达250万套。到目前为止，该系列作品的总出货套数累计已有850万套。SQUARE ENIX后续还预定于欧洲地区推出这款游戏，预估到欧洲地区正式推出后，这一系列的累计出货套数可望突破1000万套。

●近日，有业内分析人员对PS3的延期原因做出了更为细致合理的分析。（详细报道请见右侧）

●日前，国外权威网站公开了新版本PSP的消息。据悉，新版PSP并不是现有的改良品，而是相当于后续机的全新产品。新型PSP标准搭配HDD，而没有UMD光驱。这样一来，可能意味着新版PSP将无法兼容原来的PSP游戏。对于以上传闻，SCEA表示：我们对一切传闻和推测都不会进行任何答复。

●任天堂美国分公司高层George Harrison日前透露了任天堂新主机的相关策略以及首发游戏。他表示，革命首发游戏将会在20款左右，其中任天堂本社的游戏占了1/3，还有2/3将会由第三方软件商提供。而大量采用第三方软件也成为任天堂今后的战略。

特报 日本专讯 PS3延期真相遭到披露 功耗问题成为最大障碍

本刊讯　PS3的延期早在年初的时候就露出了端倪，而当时人们对于可能造成延期后果的原因也有着多种猜测。后来SCE社长久多良木健的解释是“由于蓝光光盘的著作保护权问题仍未协商好”，这个理由显然不是很具有说服力。而在日前，日本知名的业界分析员就透露了PS3延期的真正原因。

该人指出，PS3延期的真正原因是由于PS3内部组件功耗过大而导致发热量过高，很可能引起安全问题。日本电子企业非常注重电器的使用安全，其制定的指标非常高，以索尼目前的技术，PS3功率将达到500瓦，功率高于一台半匹的空调，其中可能隐藏着不安全因素，所以延期发售以提高技术及安全性是在所难免的。

PS3主机配备了目前最为尖端的技术，这使得功率高、发热量大难以避免，就连Xbox360最大功率200瓦都已经比较难以让人接受，那么500瓦又是一个多么惊人的概念呢。该分析师甚至还质疑索尼能否赶在今年11月推出PS3，因为要解决功耗绝非是一件简单的事情。

事件 欧洲专讯 PS3售价误传为天价 SCE表示不久将公开

本刊讯　日前，SCE欧洲区总裁George Fornay在接受电台节目采访的时候，由于双方的语言障碍，结果被误认为是公开了PS3主机的售价。而就在所谓价格公开的消息公布之后，SCE欧洲地区宣传部主管Nick Sharples马上做出了更正。

当天的采访是使用法语，而在谈到PS3售价的问题时，George Fornay故意卖了个关子，说PS3采用了可拆卸的60G硬盘，还配备了蓝光光驱等高新技术，因此成本非常高，哪怕售价高达500欧元以上，对于玩家来说还是十分划算的。按照原话来说，Fornay只是想形容一下PS3的超值配置，并没有表示PS3的售价就是在500欧元以上。但正是这个关键的问题被记者由于语言方面的障碍给曲解了，于是在前两天爆出了“PS3天价”的消息。

↑相比之下，蓝光播放器还不如PS3更实惠。

Nick Sharples表示，目前PS3的售价还没有任何公布，所有关于PS3售价的报道都不可信，SCE会在不久后对PS3的具体情报和售价进一步公布。而据外界猜测，本届E3可能会是这一消息发布的最佳平台。

特报 欧洲专讯 PS3辅助开发系统推出 游戏可望提高研发速度

本刊讯　目前的次世代游戏开发都非常注重游戏的画面效果，而随着“虚幻3”图象引擎的逐渐普及，游戏开发者们终于可以尽情地发挥他们的想象力和创造力了。不过因为公作的日趋复杂，游戏开发的投入和难度也大幅增加。为了解决这一问题，许多研发制作工具的公司都在为此而努力，英国的SN Systems就是这些公司中的一员。

近日，SN Systems公司开发出了一种用于帮助游戏开发人员快速完成PS3游戏开发工作的新系统“Tuner”。“Tuner”的主要作用是协助游戏开发者解决游戏源代码冲突以达到快速突破游戏开发瓶颈的目的。在此之前，该公司也曾为PS2和PSP平台开发过辅助工具。

SN Systems公司其实就是一家为SCE提供辅助性工作的子公司。不过他们的服务对象并不仅限于索尼旗下的电子产品，之前包括任天堂的NGC主机也采用过他们所研发的技术。

特报 国内专讯 索尼举办高清主题展示会 电子产品也将进入次世代

本刊讯　索尼公司于4月7日在台湾省台北市的101广场举办了“索尼 Fair@Taiwan 2006欢乐影音嘉年华”的开幕活动。“索尼 Fair@Taiwan 2006”活动预定自4月7日起至4月16日结束，为期一共10天。活动现场集结了索尼在台湾省的所有集团公司，展出包括电子、游戏、音乐、影视、通信以及网络等各领域的产品。

↑索尼总裁中钵良治在会上做开幕演讲。

索尼集团总裁兼电子事业执行长中钵良治本次也特别来台参与开幕活动，在开幕讲演中，中钵以HD（高清晰）为主题，强调索尼是全球唯一拥有HD影像资源，并可提供完整HD World解决方案的公司，旗下产品包括目前已推出的BRAVIA液晶电视、HDV摄影机，以及后续将推出的Blu-rayDisc蓝光激光视盘与PS3游戏机等支持HD的产品。

除了HD World之外，中钵良治也强调索尼将以PSP、PS2以及11月即将推出的PS3来维持游戏产业的领先地位。索尼还结合旗下各集团的技术与资源，提供整合的娱乐系统，例如日前所推出的通过PSP随时随地收看电视节目的Location Free行动影音站，就是结合了游戏与电子两集团的产品。

HD相关影音产品展出

如同中钵良治于致词中所强调的HD World，本次展出的最关键重点就是HD相关产品与技术。现场展出了已上市的BRAVIA液晶电视、HDV摄影机、研发中的82英寸超大液晶电视、BD蓝光光驱，以及平时难得一见的专业HD摄影机、SXRD数字剧院投影机等，并于现场搭建转播室，以透明玻璃隔间方式，展示HD电视转播的摄影、制作、处理、输出等专业设备与运作流程。

↑82英寸的超大屏幕实在是玩游戏的极品。

PS2与PSP游戏产品

本次SCE展出了日前已经推出，但仅有韩国、香港、台湾省才有的PSP无线上网服务。现场提供了可以让玩家亲自操作PSP使用NUD联机上网，体验各种影音娱乐内容的试玩机台，并准备了专门的NUD光盘，供所有PSP台湾专用机的玩家索取。此外还有数款PS2与PSP新作游戏试玩。另外，在Location Free行动影音站的展示区，也展示了使用PSP实时收看电视节目的操作。

现场举办的互动游戏

除了静态的展示之外，本次活动现场还提供了“体验闯关抽奖”、“欢乐摄影竞赛”、“超级名模现场陪你体验”以及“棒球九宫格投掷趣味赛”等互动游戏，参与的玩家皆有机会可以获得BRAVIA液晶电视或Cyber-shot数字相机等奖项，而且许多台湾省的名模与球星也出席了相关的活动，现场气氛非常热闹。

2007年：弑神者归来

在前作中已经成为新战神的克里托斯这次将重新变回凡人、再次成为弑神者。

2005年发售的好游戏不少，不过令人印象最深刻的几部作品中绝对少不掉《战神》的名字。这款由SCEA Santa Monica Studios开发的动作游戏素质之高，完全超出了人们的想象！爽快利落的打击感、气势恢弘的背景、厚重的剧情设定，尤其是偌大的场景中几乎完全感觉不到读盘时间，这在以往几乎是想都没有想过的。《战神》这款作品，不仅仅是一个素质相当高的好游戏，也在同时证明了SCEA强大的游戏开发能力和PS2潜在的巨大硬件机能，这样一款优秀的游戏，获得“2005年最佳游戏奖”自然是当之无愧。而《战神》自发售之日起，无数被其所震撼和感动的玩家们自然早就期盼着续作的公布了；考虑到PS3将在今年11月份发售，所以之前人们纷纷猜测《战神2》会以PS3杀手锏的身份登场，不过前不久的GDC（游戏开发者大会）上SCEA负责人表示：续作将于明年第一季度、在PS2上发售！

克里托斯：被神诅咒的战士

玩过1代的朋友应该都记得最后克里托斯——完成了雅典娜交给他的种种艰苦任务并打败了战神阿瑞斯，阿尔卑斯山上的诸神们虽然原谅了克里托斯的种种残暴杀戮，但是他杀害自己亲人的事情仍旧没能得到诸神们的宽恕。克里托斯从山上跳下希望通过死亡来赎罪，不过这位弑神者似乎连死亡的资格都没有，诸神们让他坐上了阿瑞斯的宝座，成为了新的战神。

然而被赋予了神格的克里托斯并没有从以前的阴影中走出来，事实上，只要他以前杀死自己家人的罪行没有得到真正的宽恕，他就只能永远生活在无尽的痛苦和自责中，这种心态下的克里托斯变得越来越残暴，甚至超过了他的前任——阿瑞斯。另一方面，阿尔卑斯山上的诸神们对于一个人类、尤其是一个弑神者竟然能够和他们平起平坐感到非常的不满，于是他们联合起来剥夺了克里托斯的神格将其重新变回凡人。克里托斯被诸神的卑劣行径所激怒，为了赎罪、同时也为了夺回被诸神所剥夺的神格，他出发前往寻找甚至凌驾于诸神之上的命运三女神，这次的征程，将比上一次更加艰巨和血腥……

飞翔：伊卡洛斯之翼！

从已经公布的资料来看，本作中克里托斯将会得到不少新的神奇道具来辅助其冒险，其中之一就是伊卡洛斯之翼（Icarus Wings），克里托斯可以通过这个道具来进行飞行。伊卡洛斯是古希腊神话中的人物，其父代达洛斯是有名的巧匠。代达洛斯用羽毛做了两对翅膀，并用腊把翅膀分别粘在了自己和伊卡洛斯的身上，于是父子俩开始尝试飞翔。他们果然飞了起来了，远离了地面，很快升上了天空。代达洛斯担心会有危险，告诫伊卡洛斯不要飞得太高，但是年轻气盛的伊卡洛斯无法抗拒太阳的诱惑。他越飞越高，逐渐接近了太阳，结果其翅膀上的腊被太阳的高温所融化，失去了翅膀的伊卡洛斯顿时从高空坠落而亡。可见这个伊卡洛斯之翼其实也就是一西贝货，经受不住真正的考验，游戏中也是如此。虽然克里托斯可以用它来进行飞翔，不过只能在空中飞行比较短的时间，好在这也足以帮助克里托斯度过那些通常无法越过的天堑了。记得在1代中把游戏打穿一遍后可以观看游戏的制作花絮，在原本的设定中就有让克里托斯使用翅膀进行飞翔的想法，虽然后来因为种种原因给取消了，不过看来伊卡洛斯之翼在这次的2代中将会大有用武之地。

当然伊卡洛斯之翼这样的好东东可不是这么容易就能拿到的，据厂商透露，伊卡洛斯将以BOSS的身份登场，要想得到伊卡洛斯之翼就必须在BOSS

战中将其打败才行。至于和其战斗的场所，从其故事上来判断，多半是离太阳不远的地方，想想就够刺激的了！说到这个，超大魄力的BOSS战可是《战神》的一大亮点，与其战斗不是简单的按键攻击就行，而是需要充分利用场景中的一些设置和技巧才能将其击败。1代中那三场BOSS战给人留下了非常深刻的印象，不过BOSS战数量过少也就成了许多玩家抱怨1代时说的最多的一个话题了，因为这么精彩的BOSS战只有三场实在是太不过瘾了。这次厂商在制作《战神2》时也充分考虑到了这个情况，虽然没有具体透露本作中BOSS们的数量，不过其表示“肯定不会让大家失望的”。

从2代的剧情设定上来看，克里托斯很有可能会与更多的神展开激战，而且命运三女神也绝不会如此简单就答应克里托斯企图改变命运的奢求……

更加爽快：魔法与战斗的融合

与前作相同，克里托斯的主要武器仍然是链刃，混沌之刃在前代游戏结尾时变成雅典娜之剑了(Blades of Athena)，而另外那把大刀阿耳特弥斯之剑（Blade of Artemis）同样会在本作中出现。在前作中混沌之刃是使用的最多的武器，由于是链刃可以伸缩的缘故，攻击范围可近可远，而且攻击速度快打法多变，可以组合出丰富的连续技。相比之下，阿耳特弥斯之剑虽然攻击力很高，但攻击速度太慢硬直大，升级后也只是单纯的提升攻击力，所以其使用频率比前者就要低上许多，不过用它来攻击大个行动迟缓的敌人仍旧是不错的选择。在本作中，两种武器的切换变得更加简单，只需要一个键就能轻松实现；同时，厂商应该会对两把武器的特性稍作调整，这样就能实现在战斗中通过链刃与大剑的随时切换来形成的如行云流水般的爽快打击感。此外，在本作中链刃还会像钩索那样帮助克里托斯在半空中钩住物体像人猿泰山般的前进。

前作中的魔法更像是大招：虽然威力强劲但是消耗魔法值太高，而且作用也比较单一，都是攻击型的魔法。在本作中，魔法系统将会大幅改良，这次的魔法将分属性了，例如火系、冰系、风系等等。魔法除了可以用来攻击敌人之外，也可以用来保护自己或是解开谜题，例如克里托斯可以召唤出旋风，敌人一旦接触到旋风就会被攻击甚至会被吹飞上天，而这个时候克里托斯仍然是可以移动的，也就是说这样克里托斯就可以物理攻击与魔法攻击并用，形成更加丰富的组合攻击方式。每种属性的魔法都分为低级、中级和高级三个级别，随着级别的提升，不但魔法的攻击力会提高，还会有着其他各种附加属性的提升，例如增加攻击范围甚至是对克里托斯提供防护能力。很明显，经过改进后的魔法系统将使战斗变得更加丰富多彩！

更大挑战：前进道路上的新怪物们

在本作中将会出现许多全新的怪物们，它们不仅有着全新的造型，而且其战斗方式也会给玩家带来新鲜的感觉。以小鬼（IMP）为例，其个头很小，使用的是双手斧，常常成群结队的出现在克里托斯眼前，普通的战斗，即使是多对一也不会对克里托斯造成多大的威胁。但是这些小鬼们却有着其特殊的能力，那就是它们可以骑乘在独眼巨人或是地狱犬之上，一旦它们变为“骑士”，就能大幅提升被它们骑乘着的怪物的攻击力和攻击精度。例如独眼巨人单个行动的话虽然攻击力高，但由于其行动缓慢所以很难砸中克里托斯，不过一旦小鬼骑在独眼巨人头上这些缺点就会得到有效弥补；如果克里托斯想要像前作中那样将链刃钩住独眼巨人就会被小鬼将链刃撇开，所以必须尽力阻止敌人的这种“互助”。

《战神》中在攻击许多敌人时可以根据屏幕上的提示完成相应的操作将其迅速击毙，在本作中这一系统仍然健在，并得到更大的发展。比如在对付独眼巨人时克里托斯会先将其眼珠挖出来，对付三头地狱犬时则是将其脑袋挨个拧下来……另外本作中还会出现蛇女妖美杜莎的姐妹Euryale，与美杜莎不一样，Euryale的体型臃肿而且食欲旺盛，厂商在介绍到这种妖怪的对付方法时提到“会有一个有趣的互动过程”，虽然还不知道具体的方法，不过可以肯定的是，这个对克里托斯“有趣”的方法对Euryale而言肯定不会那么有趣。

在被问及为何《战神2》不是在PS3上开发而是在PS2上发售时，开发人员表示“《战神2》的制作其实已经很早

就已经开始了，如果改成PS3游戏的话，那么就意味着之前的诸多努力将全部付诸流水。而且我们这么做也是想要证明给玩家们看：PS2的硬件性能还有这么大的发挥空间，它是一台非常棒的主机！”期待着本作能给所有喜欢它的玩家们带来更多的震撼与感动！ □文/北斗

GDC2006特别报道

时间：2006年3月20日～25日 地点：美国圣何赛McEnery会展中心

TOPICS：SCEW和任天堂分别发表引人注目的演讲

世界最大规模的游戏开发者大会GDC（Game Developers Conference）2006，于当地时间3月20日～25日在美国圣何赛正式开幕。会议的前两天是进行游戏设计的有关指导，第三天开始有各种主题演讲和会议，也是各种新消息纷纷公开的时候。比起去年在旧金山举办的GDC大会，今年在规模上和硬件商的出席阵容上，都有大幅度的提高。

本届GDC大会有很多小规模的研讨会，最多同时召开的研讨会有27场，总会议数量超过400场。不但会议的数量大大增加，其实质性的内容也有所提高。另外部分会议还配备了日语和韩语的同声翻译，体现出对亚洲游戏开发者的重视。此外本届GDC对手机游戏和严肃型游戏也非常重视，前两日，针对GDC Mobile和Serious Games Summit就召开了30场以上的会议。

今年GDC最引人注目的是几场主题演讲。参加了数界GDC的任天堂社长岩田聪发表题为“破坏的开发”的演讲。以及SCEW总裁Phil Harrison的“PlayStation3:Beyond The Box”演讲。今年和往年一样有很多来自日本的游戏制作人，包括SCEI的杉山一、Q Entertainment的水口哲也、NAMCO的谷波晃一郎、任天堂的江口胜也和大原孝夫、NHN Japan的室田典良、Square Enix的Sage Sundi、七音社的松浦雅也等。讨论的主题包括《旺达与巨像》、《欢迎来到动物之森》、《反恐精英NEO》以及《最终幻想XI》等游戏作品。

关于大会最初两天召开的游戏设计指导性质会议，主要围绕音频、手机、系列游戏等主题，比较适合刚刚投入游戏开发领域的游戏制作者。由于GDC一向是业内新技术的前沿阵地，目前也已经有各种最新技术的公开。例如以OpenGL为主题的“尖端视觉特效OpenGL”，以及NVIDIA与Havok共同开发的NVIDIA SLI物理效果解决方案软件"Havok FX"。

SCEW的主题演讲“PlayStation3:Beyond The Box”

Sony Computer Entertainment Worldwide Studios（SCEW）的总裁Phil Harrison于当地时间3月22日发表了“PlayStation3:Beyond The Box”的主题演讲。

PS2和PSP形势大好

首先，Harrison把发售了6年的PS2做了总结性报告。时隔6年，PS2仍以超强的实力稳坐家用游戏机平台No.1的宝座。主机的销量累计超过1亿台，软件的销量超过10亿张，游戏的种类多达6732种。

Harrison表示：“优秀的游戏软件是PS2成功的关键。”接着向与会者介绍了明年春即将推出的PS2大作游戏《God Of War（战神）2》，并在现场播放了该作的DEMO影像，反响十分热烈。

接着Harrison又对PSP的状况进行了分析。分别阐述了PSP在成长率方面正以超过PS和PS2的速度迅速地普及，以及关于RSS频道、网络内容的销售、Flash播放器的发布、PSP用GPS单元，还有CCD照相机的提供等相关话题。并宣布PSP的开发组件已经由原来的7500美元下降到5000美元。最后重申，在PSP上完全可以实现PS的效果，并且公开了PSP的一款独特游戏《LocoRoco》的DEMO影像。

PS3在北美地区也会延期

原定今年春天上市的PS3，正式宣布延期至2006年11月初。作为补偿的是向与会者献上了PS3最新的DEMO影像。DEMO从一个玩具海盗船和橡胶制的鸭子沉入水底的特写开始，紧接着周围出现了无数游动的鱼。从水底向上可以看到水面上的太阳，太阳的辉度采用的是水下辉度的16000倍的HDR光源。并强调DEMO是由PS3的即时演算生成。

Harrison称PS3本体正在顺利的开发阶段，程序库以及开发软件也在积极地编写之中。同时公开了开发软件的版本：Unreal Engine3.0、AGEIA PhysX2.4以及Havok3.3。因为SEC购买了软件商SN-SYSTEM，所以在程序的开发和调试上，是与SN-SYSTEM合作完成的。

最后宣布开发系统的1.0版本预定在今年6月完成。

CELL处理器SPU的支持

在演讲中，Harrison公开了物理开发软件商Havok为CELL处理器装载Havok物理引擎后的DEMO影像。虽然只不过是成百上千的士兵配置于地图之上，突然刮来的强风把士兵吹起的一段影像。在物理引擎的强大演算之下，士兵们动作上的相互干涉、冲撞，都是即时生成的。也让人感到CELL是一款有较高潜在能力的处理器。

接着又给与会者放映了由SCE欧洲伦敦工作室制作的一段破坏汽车的DEMO，这也是针对Havok物理引擎制作的影像。一辆完好无损的汽车遭到枪击，车身出现了大量的枪眼，随着破坏的加剧，汽车渐渐出现损坏。这并不是事先安排好的动画，而实际上，汽车的每个零件都有相关的强度(耐久度)参数。它们支撑组合着汽车的同时，随着受到的攻击而改变形状和减少强度参数，最终使汽车支离破碎。

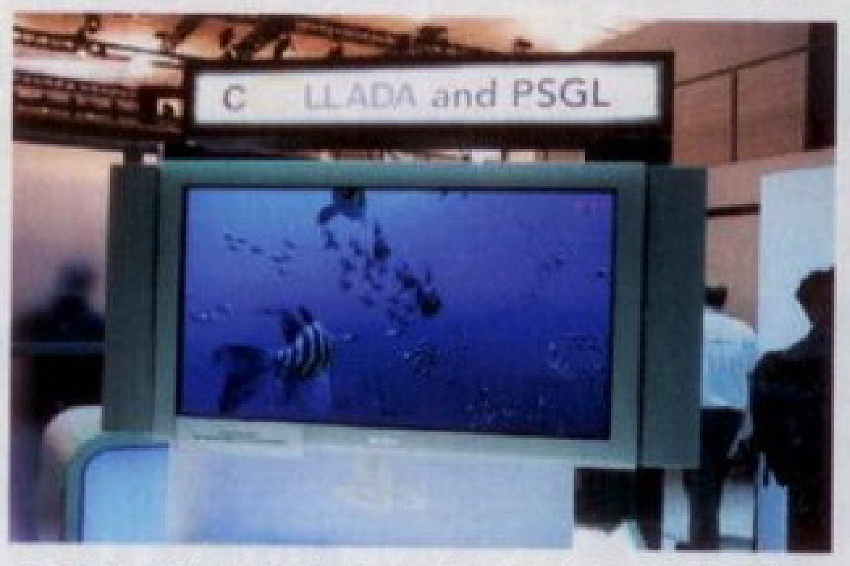
值得一提的是，SEGA也为PS3制作了宣传DEMO，是一段标题为《Warhawk》的类似3D射击游戏的影像。通过HDR即时演算，把夕阳中无数回旋飞行的敌机的虚拟景象表现得非常独特。CELL处理器

中实际包括了7个向量处理器SPU，主要负责图像方面的计算。也就是说在影像处理时不需要耗费主CPU（PPU）或GPU，这是XBOX360无法实现的，但却是PS3的一个特征。

PS3将充分利用网络

在日本的发表会上，已经宣布PS3将对应网络功能。Harrison借这次主题演讲，用示意图的方式具体介绍了PS3的网络服务。在一款对应网络功能的F1赛车游戏中，会在游戏画面的角落里即时出现玩家头部的照片，而且可以实现即时声音对话。另外介绍了通过网络可以购买追加的新赛道、新赛车等服务。毫无疑问，这次PS3在网络服务方面与XBOX360的Xbox Live非常相似。

一部分游戏也可以通过网络购买，然后下载到PS3的HDD中，游戏的启动也是通过直接读取HDD中的数据来进行。消



↑图中是会场中向与会者公开的PS 3 最新的即时演算影像，完全可以看出PS 3 的强大实力。

费者可以根据兴趣的不同，与不同的游戏配信公司签订契约，以便于下载自己喜欢的游戏类型。并且如果消费者的兴趣发生变化，可以单方面终止契约。PS3的这种新的游戏提供方式也许会给游戏市场带来新的变革。

大容量媒体的重要性

关于PS3所采用的Blu-Ray（BD）ROM媒体，已经不是什么新闻了。在主题演讲中，Harrison主要强调了BD在大容量方面的优势。目前为止成功的主机，主内存和媒体在容量方面几乎是1:100。PS3搭载的512MB主内存和50GB的BD-ROM，也完全符合这种计算法则。

使用大容量的媒体，会使游戏在画面以及声音上发生很大的变化，质量毫无疑问也会有明显提高，一款游戏对应多种语言也完全可以实现。至于BD-ROM是否会像DVD-ROM一样成为影像方面的标准媒体，还有待观察。

平台	内存	媒体容量(最大)	比率(大约)	媒体规格
PS	3.5MB	0.68GB	194x	CD
DC	26MB	1GB	39x	GD
PS2	36MB	5GB*	138x	DVD
Xbox	64MB	9GB**	144x	DVD
Xbox360	512MB	9GB	18x	DVD
PS3	512MB	50GB***	100x	BD

※注：*单面单层 **单面双层 ***特殊BD规格最大200GB

PS3游戏将不设区码限制

Harrison在讲演中公布了一项惊人的消息：关于PS3的游戏将会与PSP类似，所有的游戏采用全区，任何一台PS3都可以运行世界各地的游戏。

关于SCE方面这一做法的原因，目前尚不知晓。由于PSP采用了升级系统的方式来对抗盗版，而即将上市的PS3的一大重点就是网络功能，不排除日后SCE会强制更新PS3系统的可能。通过不限制分区这一做法，世界各版本发售日的差异就显得不太重要了。而PS3又采用了大容量的BD-ROM，一张光盘容纳多国语言还是能够做到的，日后PS3游戏将不分地区版本也十分有可能。但是，由于世界各地经济水准不同，如果不能很好地处理价格因素，那么这一行为将有可能造成严重的游戏走私问题。

目前可以肯定的是，PS3的游戏将会采用全区设置，而BD-ROM格式的电影还是会按照计划分为3大区来限制流通。

展示部分开发中的游戏

在整个主题演讲的后半场，Harrison向与会者介绍了正在开发的两款PS3用游戏。是由SCE集团以外的第三方软件商担任开发工作。这两款软件是Evolution Studios的《MOTOR STORM》和Insomniac Games的《Resistance: Fall of Man》。

《MOTOR STORM》是一款两轮车和四轮车同时登场的无差别、无规则的动作赛车游戏。其实该作的预告片作为宣传PS3实力的广告，曾出现在很多游戏展览会中。这次公开的则是最新开发阶段的实际游戏画面。关于本作的详细介绍，还要等到E3的召开。

《Resistance》是一款以怪物为敌人的正统FPS游戏。虽然同样是开发中的游戏，该作却提供了试玩版的展示。这也算是本届GDC大会中关于PS3性能的最直观的介绍。开发方Insomniac Games的执行总裁的TED PRICE也在现场提到选择PS3的理由是：CELL处理器的SPU和Blu-RayROM。他认为SPU是物理模拟、冲突判定、路径探索，以及AI等同时实现的最适合的硬件标准。同时强调大容量的BD-ROM对游戏开发者有很深的吸引力。

“革命”与XBOX360的动向

SEGA和HUDSON宣布加入“革命”

关于任天堂的新主机“革命（暂定名称）”的话题，应该是利用网络实现运行包括N64以及以前各主机游戏的“Virtual Console”。SEGA和HUDSON也宣布加盟支持。SEGA以前的主机MD、HUDSON的PC-E上的游戏，就可以通过“Virtual Console”提供给“革命”的消费者。也就是说，SEGA在“Virtual Console”上已经发表了过去的1000款游戏，同时HUDSON也把包括CD-ROM在内的670款PC-E游戏带入“Virtual Console”。

任天堂的社长岩田聪在会上强调，1000款以上的游戏都是经过严格挑选的。对于新一代消费者来说，是未曾体验过的兴奋，同时也能满足资深玩家的怀旧心理。这项举措对于扩大NDS的消费层也会起到促进作用。特别是关系到数码下载内容的服务，不只是单纯的商业行为，和任天堂的Wi-Fi Connection一样，是在服务上展开一种新的尝试。

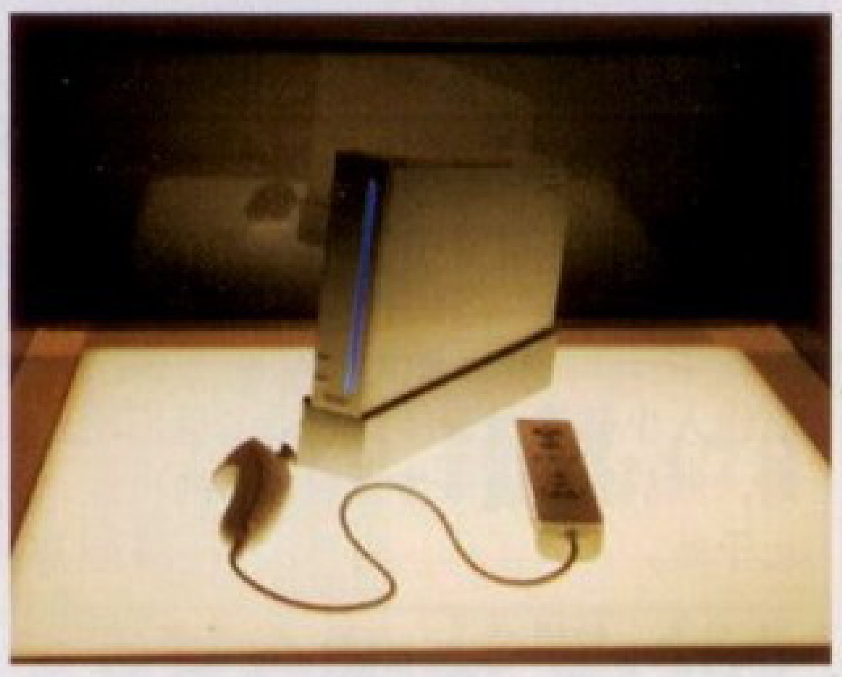
《赛尔达传说》将登陆NDS

另一个话题就是，备受期待的NDS版《赛尔达传说》。游戏全名是《THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass (赛尔达传说-幻影沙漏)》，制作人由参与NGC版《赛尔达的传说-风之韵》制作的青沼英二担任，所以在画面风格上可以说

继承了《风之韵》。通过手写输入可以决定游戏中船的航线、飞镖的轨道设计，以及在地图画面中的手写操作，这些都以DEMO的形式向与会者作了展示。当手写的“Z”文字出现在NDS屏幕上时，全场的气氛达到了最高潮。关于该作的详细介绍要等到E3的召开，预定是今年末发售。

“革命”本体及NDS-lite的展出

以展示各种开发工具为主的“GDC Expo”于22日召开。会场内除了SCEA展出的PS3各种DEMO以外，还有任天堂新主机“革命”本体实物模型的展示。可以清楚地看到主机后面有两个扩张用USB端子，以及与NGC相同的电源插口。另外展出的还有大量的NDS-Lite本体和游戏。游戏方面有《TETRIS DS》、《METROID PRIME HUNTERS》和类似《锻炼大脑的DS训练》的《BRAIN AGE》。会场中还实际模拟了利用Wi-Fi通信对战来体验这些游戏的DEMO。



↑任天堂在现场又展出了“革命”的本体，使与会者又一次领略了任天堂的独特设计风格。

XBOX Live Marketplace势头强劲

本届GDC大会上，微软宣布2005年11月投入运营的以XBOX和XBOX360为平台的网络商店“XBOX Live Marketplace”的业绩表现十分强劲。下载次数截止到目前已经超过1000万，远远超过了iTunes Music Store开业前4个月的业绩。在XBOX Live Marketplace的1000万下载量中，有大约350万件是格式为720p的游戏预告短片。约250万件为游戏新作的体验版。同时也有与会者指出，将主要处理收费内容的iTunes Music Store作为比较对象并不合适。但微软方面声称，该公司XBOX网络服务的“XBOX Live”有9成用户曾经从XBOX Live Marketplace上下载过数据。

用户从XBOX Live Marketplace中的“Live Arcade”站点上，除了上面提到的250万件免费体验版之外，还可以下载其他300种不同游戏的体验版。据调查显示，下载过这些体验版的用户中20%~40%在游戏正式发售之后，都购买了该款游戏。XBOX Live Marketplace提供的体验版游戏容量为60MB~200MB，预告短片的文件通常在500MB以上。这些数据表明：在宽带环境速度低于日本的美国，用户同样会主动下载大型文件。在XBOX Live Marketplace中，除游戏相关 内容以外，现已开始提供下载电影预告片和高清晰MV等服务内容。微软声称：XBOX Live Marketplace在未来将以提供所有家用内容为目标。

微软召开XBOX 360春季展示活动

当地时间3月21日，微软召开了“XBOX 360春季展示活动（XBOX 360 Spring Showcase Event）”。活动中提供了30个新作试玩台，其中包括即将于春季发售的XBOX 360游戏软件，以及XBOX Live Arcade游戏。微软的副总裁彼德・摩尔和微软游戏工作室的Shane S. Kim等亲临活动现场。

提供试玩的新作有：《勇闯尸城DEADRISING》(CAPCOM)、《战地2-现代战争Battlefield 2: Modern Combat》(EA)、《火爆狂飙 复仇Burnout Revenge》(EA)、《上古卷轴4-湮灭 The Elder Scrolls IV: Oblivion》(Bethesda Softworks/2K Games)、《幽灵行动-尖峰战士Ghost Recon Advanced Warfighter》(Ubisoft)、《古墓丽影-传说Lara Croft Tomb Raider: Legend》(Eidos)、《圣徒的争斗 SaintsRow》(THQ)、《全幅武装The Outfit》(THQ)、《顶级网球2Top Spin2》(2K Sports)、《九十九夜NINETY-NINE NIGHTS》(Microsoft)。

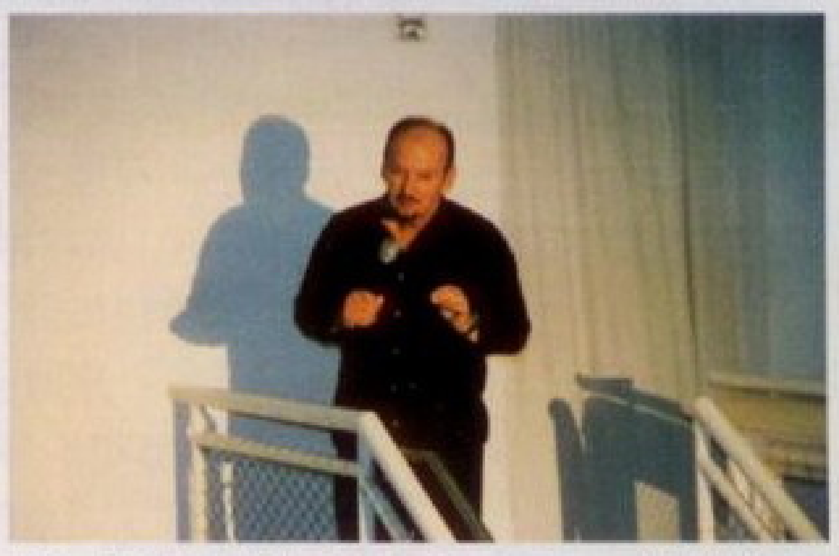
另外，作为XBOX Live Arcade游戏的《街头霸王II' HYPER FIGHTING（日版名为II' 街头霸王TURBO）》等游戏也提供现场试玩。

新系统XNA的演示

微软在本届GDC大会上终于又公布了有关XNA工作室的最新消息。这次微软公开的主要内容是统一开发技术的前瞻及一些有关XNA系统的重要构成。这当中涉及到XNA的雏形以及一种能够对游戏开发渠道进行综合协调、调试和最终优化的应用软件开发。

微软的游戏开发部主管Chris Satchell在发言中表示：开发人员需要一种更有效率的途径来制作游戏及管理产品开发进程。Chris最后重申，有了XNA工作室系统，实现主流开发商与那些极具创造力的小型独立开发团体的全面且更有效率的合作将不再是梦想。

除了XNA系统以外，微软还在本届GDC上宣布将启动XBOX Live服务平台计划（XBOX Live Server Platform）。微软宣称，通过这个平台，软件开发者



将可以建立独立于XBOX Live以外的属于自己的后台服务。据悉，这种服务的开发工具将属于下一代XBOX软件开发工具包中的一部分，目前预定于今年5月对外公布。

Epic公开虚拟引擎3编辑工具

Epic Games在本届的GDC上公开了虚拟引擎的最新版本。Epic公司的副总裁Mark Rein表示，这次演示所用的电脑是DELL的高配置电脑XPS Renegade。演示所使用的游戏是XBOX360上的早期版本《战争机器》以及PS3的《虚拟竞技2007》。Mark Rein在进行《虚拟竞技场2007》的演示之前向与会者提到，演示使用的版本还没有完全使用多线程处理，并且DEMO中的关卡只用了一个星期的时间制作。不过，从DEMO演示的结果来看，其超高解析度的画面以及稳定的帧数已经说明了PS3的强劲实力。

之后对虚拟引擎3的工具方面进行了演示，这是一种通过简单地编辑，能够让美术设计人员和制作人更为方便地开发游戏的一种工具软件。软件的界面有多个窗口，看起来有点像3D MAX或Photoshop。制作人员可以通过窗口随时检查他们创造出来的关卡。Epic的后期处理编辑器更是能让美工人员轻松地创造着色效果，而不用依靠程序员逐步添加每项特效。

「汪达与巨像」荣获5项大奖		
	最佳游戏(Best Game)	《旺达与巨像(Shadow of the Colossus)》(Sony Computer Entertainment Inc.)
	最佳音效(Audio)	《吉它英雄(Guitar Hero)》 (Harmonix Music Systems / RedOctane)
	最佳角色设定(Character Design)	《旺达与巨像(Shadow of the Colossus)》(Sony Computer Entertainment Inc.)
	最佳游戏设计(Game Design)	《旺达与巨像(Shadow of the Colossus)》(Sony Computer Entertainment Inc.)
	最佳技术(Technology)	《任天狗(Nintendogs)》 (Nintendo EAD / Nintendo)
	最佳视觉效果(Visual Arts)	《旺达与巨像(Shadow of the Colossus)》(Sony Computer Entertainment Inc.)
	最佳故事设定(Writing)	《Psychonauts》 (Double Fine Productions / Majesco Entertainment Company)
	最佳开发团队(New Studio)	Double Fine Productions (Psychonauts)
	最佳创新(Innovation)	《吉它英雄(Guitar Hero)》 (Harmonix Music Systems / RedOctane) 《任天狗(Nintendogs)》 (Nintendo EAD / Nintendo) 《旺达与巨像(Shadow of the Colossus)》 (Sony Computer Entertainment Inc.)

第6界由游戏制作人评出的年度游戏大奖（6th Annual Game Developers Choice Awards）在本届的GDC大会上揭晓，SCE的PS2游戏《旺达与巨像》荣获包括年度最佳游戏奖在内的5项大奖。

最期待TOP15

2006年第9期（统计时间2006年3月24日－4月10日）本期截至统计日期共收到有效选票1127张

根据WE系列每年一作的铁则，最新作“胜利十一人10”已经正式发布，而且今年4月底左右就会上市。自WE10发布以来，本榜就收到大量的投票支持，可见其魅力之大。另外一款上榜作品是DQ外传作品《少年扬卡斯与不可思议的迷宫》，看来我国还是有不少玩家是“不可思议迷宫”系列FANS的，再加上DQ8声名在外，也难怪能够登上本榜了。

1位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定

游戏由参与全系列作制作的石井浩一(代表作：圣剑传说系列、FF1－3）担任制作总指挥，加藤正人（代表作：超时空之钥系列、异度装甲）编写剧本，池田奈绪(代表作：圣剑传说・玛娜传奇、FFTA）担任人物设定，音乐则由伊藤贤治（代表作：新约圣剑传说）作曲。

前回1位,本次计票603。

2位 实况足球 胜利十一人10

■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7329日元

为了追求游戏中比赛场面的真实感，WE10的制作小组特意申请到了英格兰、阿根廷、西班牙、荷兰以及意大利五支国家队的形象授权。在本作之中，这些劲旅的形象标志，例如队徽和服装等等都将非常逼真的再现出来，所有WE迷们又有事可做了。

新上榜,本次计票578。

3位 北欧战神传2・希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元

本作将推出定价为14190日元的初回限定版，内容包括特制收藏盒、特殊包装的游戏光盘、主角希尔梅里亚的可动人偶模型，收录了前作与本作主要配乐的音乐CD,收录由吉成钢、吉成曜兄弟所执笔的游戏插画完全版画册，游戏角色卢法斯所佩戴戒指为造型的钥匙圈等。

前回2位,本次计票542。

4位 盗墓者・传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006.4.11 ■49.99美元

游戏美版已经正式发售，本期杂志将会刊登关于本作的详细攻略，下期本作将从期待榜中离开。从这次的PS2版实际效果来看，画面并没有想象中的那么好，但是动作部分则确实要流畅许多；另外，XBOX360版的“传说”画面效果则要远强于PS2版。

前回5位,本次计票501。

5位 梦幻之星・宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006年预定 ■7140日元

本作分为家用机上的PS2版和PC版两个版本，在今年2月份，世嘉曾经宣布由于特殊原因，游戏将推迟发售日期，延期后的具体发售日期迄今为止尚未正式公布。不过最近世嘉已经开始公开招募玩家对本作PC版的BETA版进行测试，相信不会让我们等太久了。

前回4位,本次计票474。

6位 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元

游戏监督稻叶敦志表示：经过如此漫长的等待，游戏终于即将正式发售了，希望大家能够在本作中体会到与众不同的游戏乐趣。

前回6位,本次计票463。

7位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定

今年2月份在全美最大的玩具展“TOY FAIR 2006”中，Medicom Toy公司公开了基于MGS4中的主角老年斯内克而制作了玩具模型。

前回9位,本次计票417。

8位 星际争霸・幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

据最近的一次消息表示，Blizzard将再次延期本作的发售时间，并且没有确定最终发售日，估计很有可能其最后将中止对本作的开发。

前回8位,本次计票389。

9位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

制作人小林表示去年在TGS上展出的影像只是本作的最低效果，他们还会进一步发掘PS3的机能，游戏最终效果将远不止于此。

前回10位,本次计票376。

10位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006年夏 ■价格未定

“诡计智将”毛利元就所使用的武器在本作中变更为“轮刀”，而“天衣无缝”长曾我部元亲所使用的武器仍然是前作中相同的“碇枪”。

前回11位,本次计票354。

11位 铁拳・黑暗复苏

■PSP ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006年夏 ■价格未定

本作收录了街机模式、TIME ATTACK模式与训练模式，PSP版除了新模式外，还有大量的迷你游戏，并且本作将会收录街机版开场动画的“本来之姿”。

前回7位,本次计票326。

12位 勇者斗恶龙・少年扬卡斯与不可思议的迷宫

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.4.20 ■7140日元

本作中的主人公是“勇者斗恶龙8”中勇者的同伴：山贼扬卡斯，这次我们将和少年时代的扬卡斯一起去不可思议的迷宫之中探险。

新上榜,本次计票287。

13位 最终幻想6

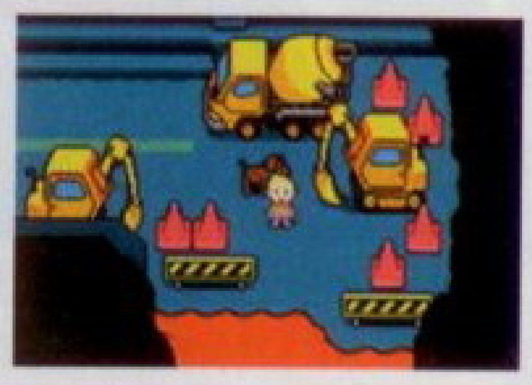
■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定

今年GBA上值得期待的好游戏数量已经不多了，除了《MOTHER3》之外，另两款游戏就是截止目前具体发售日还未确定的本作和FF5了。

前回13位,本次计票274。

14位 MOTHER3

■GBA ■NINTENDO ■角色扮演 ■2006.4.20 ■4800日元



最近官方又公布了不少游戏中的新图片，关于本作的CM也开始在电视上播放，不过里面都是真人的表演，并没有实际游戏相关的展出。

前回14位,本次计票251。

15位 异度传说3・查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■6980日元

M.O.M.O.是一个外观年龄12岁左右的女性合成人类，拥有捕捉**グノ-シス**能力的“百式观测器”。性格纯朴，可以随着E.S.的操纵与战斗而成长。

前回15位,本次计票233。

【榜评】想来《最终幻想12》肯定是这段时间以来绝大部分玩家讨论的焦点游戏了，单周178万份的销量可以说是相当的优秀；不过，也有一些“小道消息”表示，本作在发售之后没多久，就有一些游戏店开始将原本8990日元得价格一降再降，甚至有游戏店已经开出了不到6000日元的超低价。其实这应该不算是“小道消息”，北斗是亲眼见过有关此事的实物照片的，虽然还不好说这次降价的具体原因，不过总还是让人感觉比较奇怪，毕竟FF系列中有这种事的还是第一次。说到北斗自己，《皇牌空战ZERO》的研究已经快要接近完美了，忍不住又把《皇牌空战5》翻出来通了一遍；于是乎，这期本来就不多的休息时间几乎就全部花在了AC系列之中。这也直接导致了本人FF12的进度，与上期相比，进展相当缓慢，说来真是惭愧。

最流行TOP15

如上期所料，《最终幻想12》这期以比较明显的优势轻松摘取了流行榜第一的桂冠，自其发售之后的这段时间以来，相信几乎我国所有PS2玩家都已经做到了人手一盘，即使未必对其有多大兴趣者，可能也都会将其打穿一遍再说，这就是王牌大作的魅力，不得不让人佩服。两款新上榜的游戏分别是《皇牌空战ZERO・贝尔卡战争》和《异世纪传说2》，本期杂志有后者的详细攻略与研究。这两款游戏的素质都很不错，凭它们的品质能够上榜是理所当然的事情，值得大家好好玩一玩。

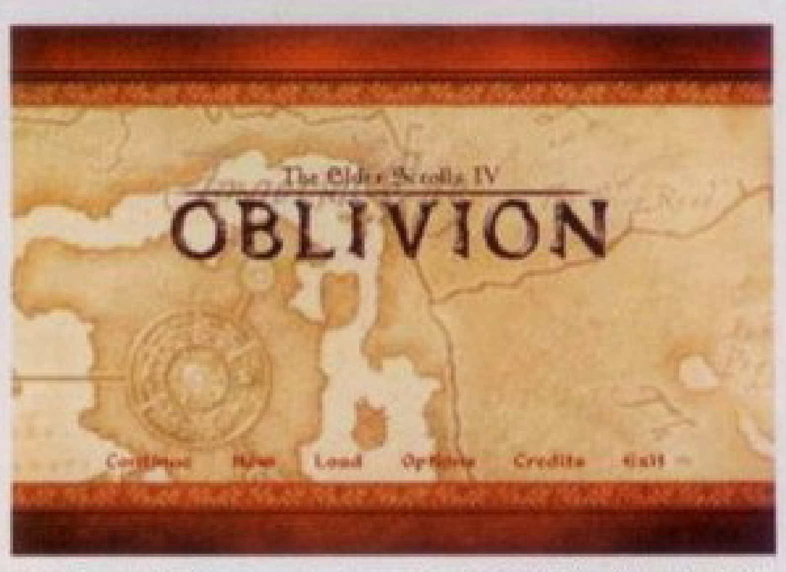
1	**最终幻想12** ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:633
2	**战国无双2** ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:584
3	**生化危机4** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:525
4	**新・鬼武者 梦之黎明** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:478
5	**实况世界足球・胜利十一人9** ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:455
6	**王国之心2** ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:419
7	**皇牌空战ZERO・贝尔卡战争** ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:387
8	**恶魔城・黑暗的诅咒** ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:364
9	**怪物猎人2** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元	计票:319
10	**真・三国无双4 猛将传** ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:313
11	**异世纪传说2** ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定	计票:276
12	**星际游侠** ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:264
13	**第3次超级机器人大战α** ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:258
14	**合金装备 索利德3・生存** ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:231
15	**旺达与巨像** ■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:209

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.3.26-4.1

1位	PS2	教父	厂商：EA 发售日：2006.3.24	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
2位	XB360	上古卷轴4・湮没	厂商：2K Games 发售日：2006.3.24	类型：角色扮演 价格：49.99英镑
3位	PS2	街头足球2	厂商：EA 发售日：2006.3.3	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
4位	PS2	快！常识大拷问	厂商：SCEE 发售日：2006.3.17	类型：益智游戏 价格：24.99英镑
5位	XB360	幽灵行动・尖峰战士	厂商：Ubisoft 发售日：2006.3.15	类型：第一人称射击 价格：44.99英镑
6位	NDS	欢迎光临 动物之森	厂商：任天堂 发售日：2006.3.31	类型：模拟游戏 价格：29.99英镑
7位	XB360	搏击之夜3	厂商：EA 发售日：2006.3.10	类型：体育竞技 价格：49.99英镑
8位	XB360	孤岛惊魂・本能掠夺者	厂商：Ubisoft 发售日：2006.3.31	类型：第一人称射击 价格：49.99英镑
9位	PS2	冠军足球经理2006	厂商：Eidos 发售日：2006.3.5	类型：策略模拟 价格：39.99英镑
10位	PS2	横冲直撞・平行线	厂商：Atari 发售日：2006.3.17	类型：赛车游戏 价格：39.99英镑

【榜评】微软新主机在欧美的火爆程度从这期英国游戏排行榜就能感觉的出来：10款上榜游戏中有4款是XBOX360上的作品，这对于一个刚上市不到半年的新主机而言已经是相当不错了。与上次相比，这次上榜的绝大部分游戏都是在3月份刚发售不久的作品，可见欧洲玩家接受新事物的能力确实较高。任天堂的NDS大作《欢迎光临 动物之森》也终于在欧洲上市，而且销量和反应都挺不错。



↑由Bethesda开发、2K Games代理发售的《上古卷轴4・湮没》在欧美地区得到了极高的评价。

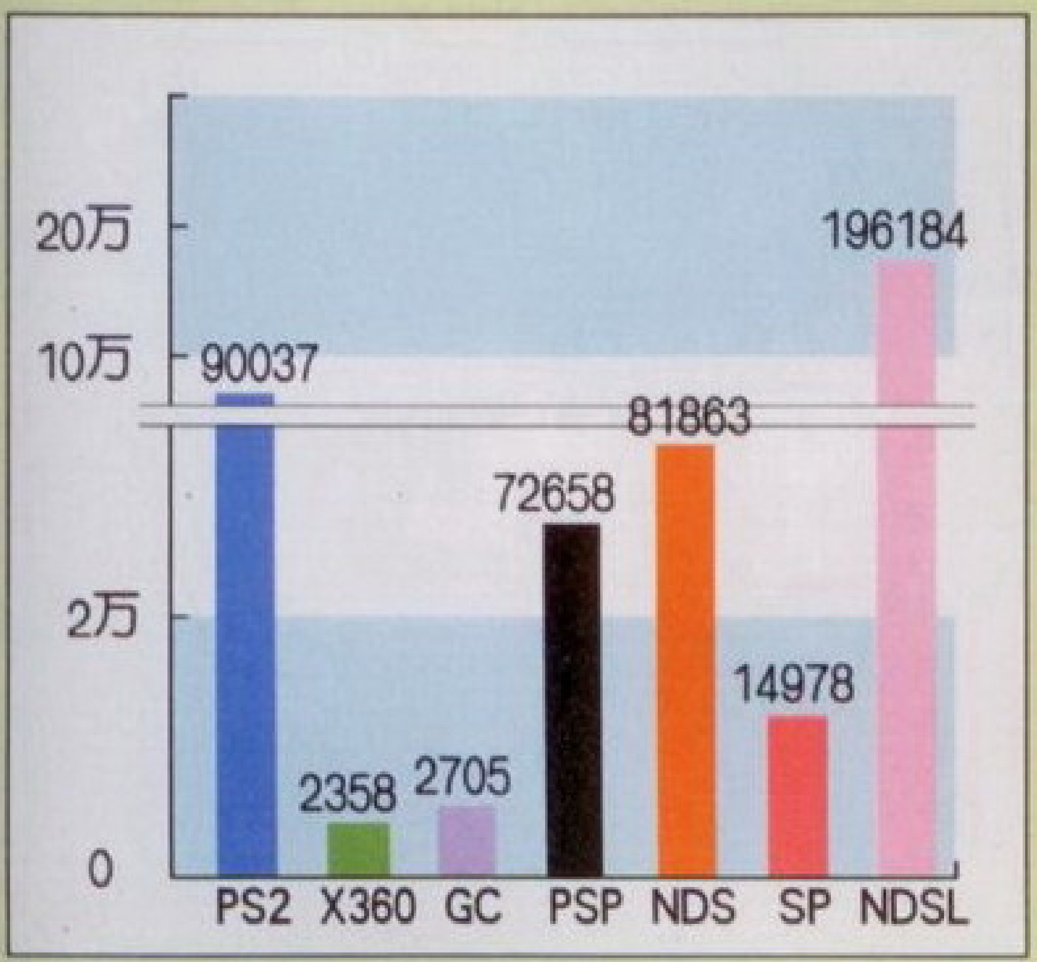
日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.3.6-3.19

1位	PS2 **最终幻想12** ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	销量	1781909
2位	NDS **欢迎光临 动物之森** ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量	154310
3位	NDS **更锻炼大脑的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量	139554
4位	NDS **英语苦手的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量	83141
5位	NDS **锻炼大脑的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量	81428
6位	PS2 **战国无双2** ■KOEI ■动作过关 ■2006.2.24 ■7140日元	销量	74666
7位	PS2 **机动战士高达 CLIMAX U.C.** ■BANDAI ■动作射击 ■2006.3.2 ■7140日元	销量	47287
8位	NDS **圣剑传说・玛娜之子** ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006.3.2 ■5040日元	销量	44586
9位	NDS **马里奥赛车DS** ■任天堂 ■赛车游戏 ■2005.12.8 ■4800日元	销量	37754
10位	PSP **北欧战神传・蕾纳斯** ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.2 ■5040日元	销量	33154

【榜评】这期最受注目的游戏自然非SE的王道作品《最终幻想12》莫属了，单周销量178万份左右的成绩与2001年发售的《最终幻想10》176.4万份的成绩基本持平，比2003年发售的《最终幻想10-2》153.5万份的成绩高上不少。对本作今后一段时间的销量保持高度关注，看看这款FF最新作在销量上能否有什么新的突破。NDS游戏销量继续保持高调走势，《动物之森》、《脑锻炼》系列的销量一直都比较不错。

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】NDSL的发售，使得前段时间以来由于出货量不足而直接导致硬件销量下滑的NDS家族最近一段时间内的销量大幅上升，两者加起来双周销量差不多达到了28万份，PSP在日本原本就低于前者的销量如今看起来似乎差距更加大了。另外，由于去年9月份新上市的GBM销量已经下来了，本硬件销量统计榜决定从本期开始将GBA系的GBA、GBASP和GBM统一算作"GBASP"的销量，方便统计。(本期统计时间：2006.3.6—2006.3.19)

■本期中国电玩榜奖品

如果你还不知道该如何选择自己的掌机，那么请购买我们用心打造的专门杂志。只有这样，你才能够随时随地的享受到游戏的真正乐趣。每月两期为你奉上最全面的服务方案，解决一切掌机疑难。

真正超值的价格

5.8元

每月两期只要11.60元

让更多人能够享受PG

Vol.54

2006年08期

4月22日 全国上市

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011

联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

生化危机十周年纪念

全国火热上市中!!

240页海量内容收录&豪华影像DVD大特辑

生化迷的终极收藏

资料收录

● 生化全系列发行全记录 ● 全系列剧情流程关键要点完全解析 ● 全系列角色背景故事、资料首次大公开 ● 系列全种类怪物、敌人角色背景、资料彻底详细解析 ● 从未公开资料集 ● 游戏人设原画珍贵稿件首次公开 ● 系列关键点全面盘解

影像收录

● 系列剧情深度大公开，从未了解的背景故事彻底放出 ● 各角色重要影像分类整理 ● 保存版影像预告片段完全收录

火热邮购中!

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 （请注明“生化十年”）

邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

惊喜价

22元

17岁的女骑士茵菲为报杀父之仇而参战。

30岁的神职人员卡拉兰在战争中追求神的真谛。

阿鲁番族的族长皮欧罗。

为了复仇而加入佣兵团的埃法。

12岁手持魔杖的天才魔法少女特尤露露。

15岁的葛布里族战士丁古巴特。

19岁统治骑士团的光之女巫艾库特巴德。

特尤露露憧憬着外面的世界。

看似很有权力的身份不明之人。

N3 ナインティナイン・ナイツ NINETY-NINE NIGHTS™

原SEGA 知名制作人、现任 Q Entertainment 总裁兼CCO的水口哲也与韩国的 Phantagram 合作开发，由微软发行的 Xbox 360 动作游戏《九十九夜》将于4月20日正式发售。本作承继了Xbox《炽焰帝国》的大规模作战场面，并结合了传统的日式游戏剧情，紧紧围绕“不可思议的力量之石”，描写了在光明与黑暗中战斗的战士们。本期的“无双报道”将介绍游戏的主题、故事，以及水口哲也关于游戏动作部分的访谈。（□文/龙马）

X360	本刊译名：九十九夜			CERO 15
	微软	7140日元	2006.4.20	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

也许是因为战争中存在着各种各样的所谓“正义”，导致人类至今仍然无法停止战争。有时从一场很小的误会而引发产生对敌人的憎恨，都可以成为发动战争的理由。此外，在利益的驱使之下，利用阴谋和策略也可以制造各种战争。在战场中撕杀的人们，因为信仰不同、所爱的不同，或是为了某种必须保护的事物而战。所以每个人也许都坚信着自己持有的所谓“正义”，而把武器对准了敌人。无论是敌人还是战友，所有的人都有家族、朋友和所谓战斗的理由。战争结束了，在战士们的心里会留下怎样的回忆呢？难道说以夺取生命换来的所谓“正义”，还会有什么特别的意义吗？只有在战场中手持武器、视死如归的战士们，才能体会真正的战争。那是一种无所谓敌人或同伴，超越了善恶标准，除了战斗别无选择的一种命运！

在N3的世界里为了能继续战斗，必须生存下去！

©2006 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

19岁的骑士阿斯法同时也是茵菲的哥哥

32岁的强力佣兵战士米斐。

茵菲对光之女巫可谓忠心耿耿。

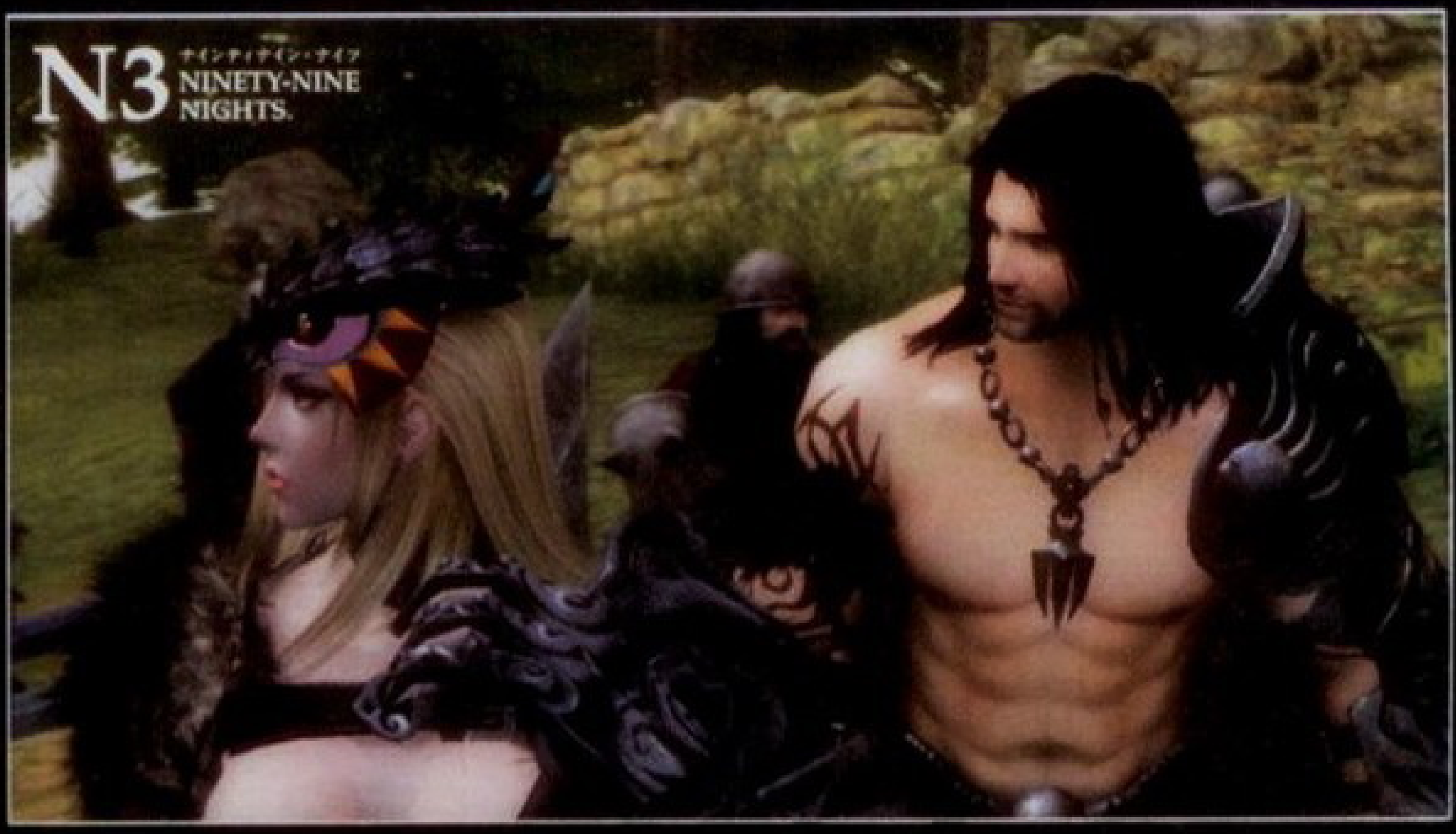
特尤露露是被大魔导师抚养长大的孤儿。

“二律背反”的游戏主题

在一个和平的世界中，共同生活着不同的种族。维持这种和平的是一种使光明与黑暗之间得以平衡的力量之石——“奥普”。终于一个不为人知的阴谋，使“奥普”被破坏了。光明与黑暗变得不再平衡，就在光明与黑暗分离之时，种族间互相怀疑，到处充斥着种种的不信任。终于，本来和平共处的世界也开始分裂了。紧接着，各种族都相继卷入了战争。从力量之石“奥普”被破坏开始，世界已被恐怖的黑暗所支配。等待人们的将是九十九日间漫长的黑夜。人们为了夺回第一百天早晨的阳光，而拉开了战争的序幕。人们的意志无法改变残酷的现实，只有拿起武器，在光明与黑暗的夹缝间战斗。由不可思议的力量之石编织成这个宏大的故事，虽然制作者没有给故事冠以标题，但它却是光明与黑暗之间壮烈的战争记录。本作在空想的世界中创造出强烈的空气感，独特的角色设计以及华丽的游戏画面，相信会给玩家带来前所未有的视觉冲击。

人物关系中的亲情与爱情

←17岁的少女茵菲和她唯一的哥哥阿斯法。同为优秀骑士的兄妹两人，为报杀父之仇与葛布里族人展开战争。



→游戏中除了茵菲和阿斯法之间的兄妹亲情，还有米斐和埃法之间大人般的恋爱。图中是身为佣兵的主人公米斐和女战士埃法邂逅的场景。

在XBOX360中体验新世代动作游戏的魅力

代表光明的人间一族和以葛布里族为中心的黑暗势力间的战争，构成了这款充满幻想色彩的动作游戏。玩家操纵着角色以流畅的动作和华丽的攻击，在超过2000人的敌军中战斗。无可比拟的爽快感，因为XBOX360而得以实现。复数的主人公系统带来了复数的故事，共同构成了宏大的“战争与正义”的主题。

目前公布的有6名可以操纵的主人公，包括一名代表黑暗势力的战士丁古巴特。游戏中充满大量动作要素的同时，还有自军部队编成和下达指示的战略系统。玩家可以充分体验大规模战争的战场感觉。

←身穿红色盔甲，手持红色大剑的第一主人公茵菲。由于从小受过严格的训练，如今已成为骑士团中屈指可数的优秀女骑士。以快速连续攻击见长，「奥普」的属性为光系。

手持双刃剑的佣兵米斐

←帮助骑士团和魔导院的佣兵，火系“奥普”。

拥有天罚级威力的神职人员卡拉兰

→手持棒状武器，攻击威力是超强的“天罚级”，魂系“奥普”。

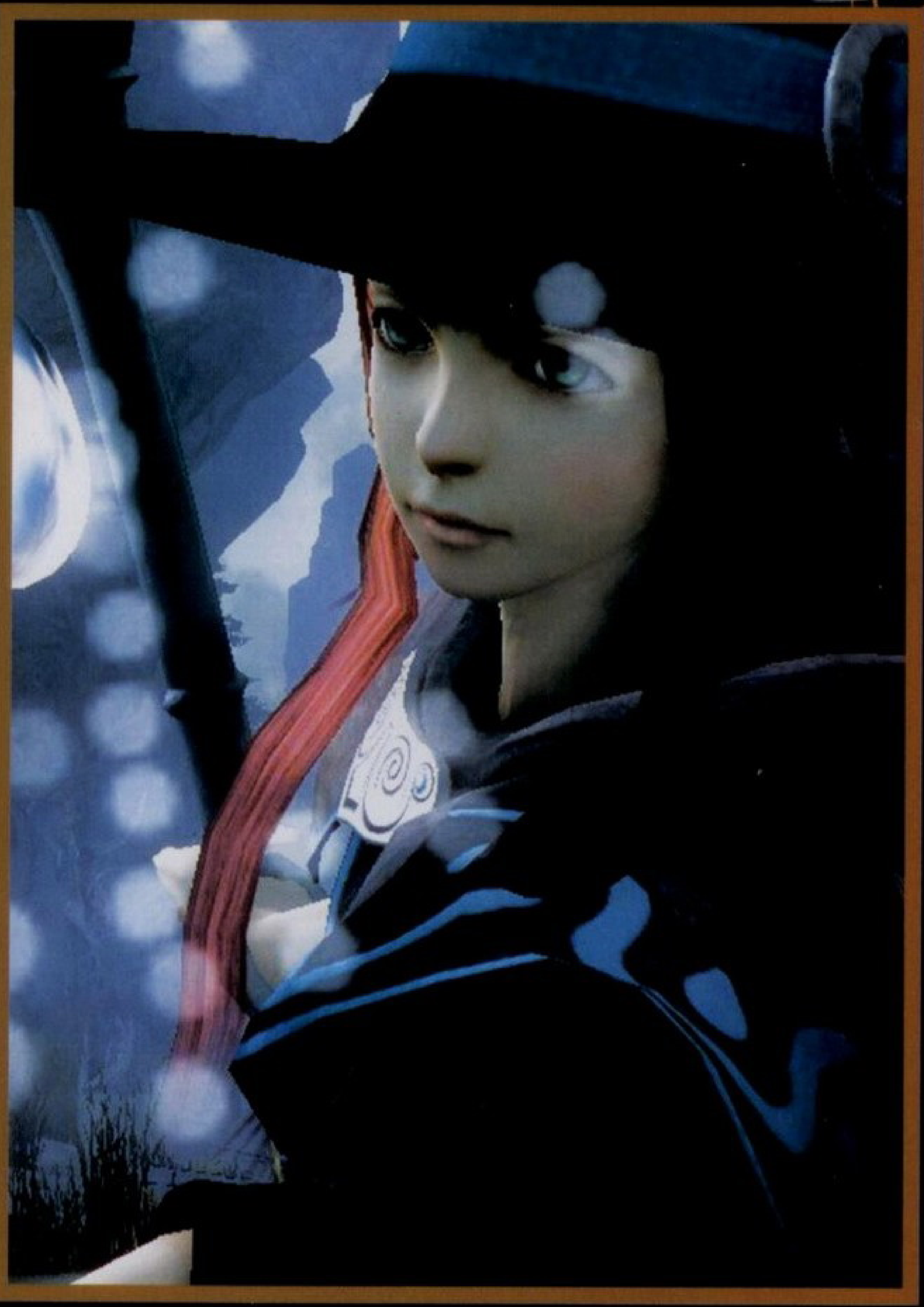
手持魔杖可爱的魔法少女特尤露露

→圣都魔道院下属12岁的魔法少女。从小无父无母，被大魔导师抚养长大。在魔法方面表现出过人的天赋，利用魔杖和“奥普”的力量，可以发动水系魔法攻击。

(C) 2006 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

我想今后会出现超过电影的游戏。

XBOX360的《九十九夜》（以下称N3）是一款期待度极高的作品，如今本作的发售日已经确定为今年的4月20日。本刊上期在“新闻人物”中推出了《N3》制作人水口哲也关于本作的故事以及世界观的专访。本期在《N3》的“无双报道”中继续推出关于游戏的动作和音乐部分对水口制作人的专访。



日韩之间实现梦幻般的合作

——再过段时间《N3》就要发卖了，请谈谈目前的开发状况。

水口■基本上进入了最后的协调和调试阶段。关于开发方面的进展也进入了最后的冲刺，具体说就算是完成了90%以上吧。游戏平衡性的调整工作是由韩国的Sang Youn Lee先生来负责。通过这4个月来的努力，使游戏的质量大大提高，看来当初决定延期发售还是正确的。

——和韩国方面的合作听说比较辛苦，确有其事吗？

水口■其实正相反，一点都没有觉得辛苦。开发的后半期，我基本上住在韩国，而且生活得很愉快。怎么说呢？虽然彼此间的语言不通，但却能够将工作顺利进行下去，说起来也真是不可思议。或许正是由于语言上的障碍，才使得时间能更集中的用于工作。这对我来说，是像做梦一样的宝贵经历。一想到合作开发计划即将结束，心里还是会觉得很寂寞。不过通过这次的合作，我确信：即使在语言不通的情况下，也可以共同工作。说到辛苦之处是在开发期间出现的一些比较大的问题。比如，发卖延期后再度投入开发，需要的是用时间去提高游戏的质量，但是市场方面又希望能早日上市。这种矛盾几乎在每次游戏的开发中都会出现。不管怎么说，在有限的时间内必须尽自己能力把开发工作做到最好。

——现在很多视线都集中在以网络游戏为主的韩国游戏开发商身上。像日韩在这方面的合作会形成一定的标准吗？

水口■很期待不同阵营间的合作，而产生的所谓“化学反应”。对我来说，擅长的领域和国籍都没有关系，只要是专业人士，就可以合作。比如影像演出方面的专业人士、音乐方面的专业人士，我的工作其实就是协调他们之间的对话。现在制作一款游戏，如果不加入新的要素，就会阻止游戏的发展。要找到有用的专业人士，不应该考虑国籍这个障碍。我们需要的专业人士可能在日本，或者韩国，甚至其他地方也有可能。

《N3》在动作表现上的目标

——请谈谈作为动作游戏的目标方向性和具体的表现。

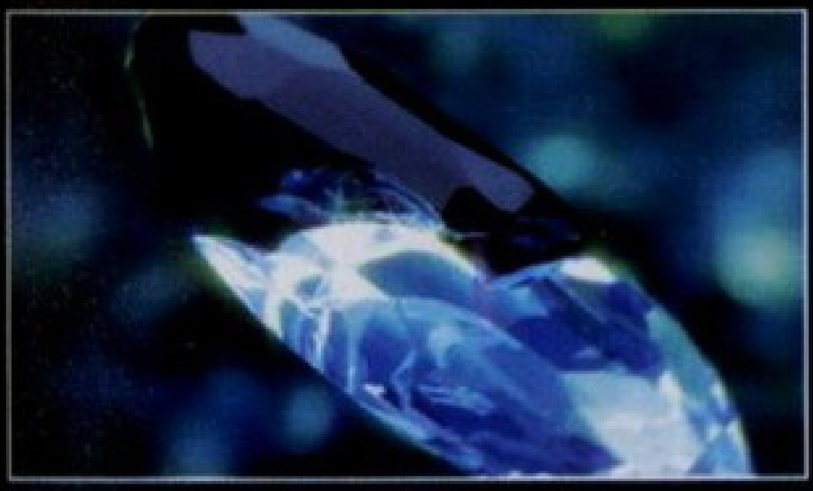
水口：主要是速度的快慢和力量的强弱，还要有厚重的质感。以及简单的操作，当然最重要的还是爽快感。Sang Youn先生在此把Phantagram公司的风格充分地表现了出来，将游戏的动作部分制作得非常出色。每个角色的动作都有鲜明的特征。茵菲是女性那样行云流水般的动作。阿斯法来回舞动着手中的枪，非常连贯而且充满力量，实际操作后，感觉有强烈的操作快感。米斐虽然攻击方法和必杀技有所不同，但操作感与阿斯法差不多。特尤露露和卡拉兰的动作也十分出色，非常特殊，但十分有趣。总体来说，在动作的变化上可以说表现得很成功。

——COMBO可以简单地实现500连击，甚至1000连击，太令人期待了！

水口：果然大家都喜欢这种直接冲入敌阵杀敌的爽快感。最能体现这种感觉，同时也是本作的特征之一的利用“奥普”发动必杀技的系统。无论如何游戏时的感觉是最重要的。在这种级别的动作水准上，再加上宏大的故事情节，游戏的乐趣无疑会更上一层楼。此外，我们还准备了很多宝物、道具、武器，也希望玩家能够感兴趣。

——应该是不可以操纵同伴的部队吧？

水口：游戏中是可以率领同伴的部队进行战斗的，而且



战法也会相应地改变。不过游戏并不会因此而变得复杂，那样就违背了我们的开发初衷。

——能告诉我们现在开发进入了最终阶段,您还有什么具体工作吗?

水口■为了突出整部作品的存在感，适当做一些调整。主要也就是以故事情节为中心，调整游戏的平衡性。再就是检查每一关卡中的各种设定，特别把重点放在对"万顶谷山脉"和"巴尔巴撒鲁城"的检查上。不过，关于整个游戏的平衡性,还是主要由SangYoun先生负责。

——制作人和导演还要做这种事情?！真是有点意外。

水口■虽然游戏每个级别的设计人员都很出色地完成了工作，但还是有必要对游戏的整体进行调整。到底要花多少时间是决定胜负的关键……。其实我在这一个月里,几乎每天都拿着手柄在帮助测试以及调整游戏的平衡性。每天都是在长时间地测试《N3》，连拇指都疼了，而且真的肿过（笑）。也许是过于投入，导致用力过猛，不过我可以毫无疑问地说：这绝对是一款能让人投入的游戏（笑）。

——水口先生能亲自长时间地测试操作，说实话很让人吃惊。

水口■是吗？为了能制作出优秀的作品，我一定会在发售之前，竭尽全力。但是，实际的工作现场，确实是对自己体力和耐力的考验。有时在熬夜工作的时候，经常会有身边的年轻同事过来提醒：喂，别睡了（笑）。

水口哲也：

《N3》制作人，Q ENTERTAINMENT株式会社董事长兼CCO（企业首席文化官）。

1965年出生。日本大学艺术系毕业，1990年进入SEGA，2003年10月成立Q ENTERTAINMENT株式会社。代表作：《世嘉拉力》、《太空频道5》、《REZ》、《音乐方块》等。还担任日本大学艺术系特别讲师和金泽工业大学客串教授。

优美的音乐是《N3》的灵魂

——说到水口先生的作品，音乐方面都给人留下了很深的印象，请谈谈关于本作的音乐。

水口■这回我们在音乐上也是下足了工夫。总的来说是以管弦乐为主，制作了如同电影音乐般水准的音乐。在5.1声道的管弦乐中战斗，那种感觉是超乎想象的。虽说灵感主要是来自古典音乐，但还是有很多全新风格的乐曲。日本和美国的很多音乐人都参与了制作，最终呈现出的乐曲和电影音乐相比，也是毫不逊色。建议用5.1声道来欣赏，相信效果会震撼所有的人。游戏的美丽画面加之完美的音乐，一定会让人沉醉其中的。

——是不是说已经达到了您当初追求的理想游戏效果了呢?

水口■可以说完成了玩家对过去的游戏感到不足的部分。这其中，游戏主机的机能起到了决定性的作用。在3、4年前，我认为就算是提高了主机的机能，也一样摆脱不了游戏走下坡路的现实。不过现在看来,那种想法是错误的。现在的想法跟当初正好相反，我强烈感到以后的游戏会越做越厉害。也就是说，超过电影也只是时间上的问题。因为就我本人来说，在制作游戏上还有很多新的想法，今后还会在这条路上继续大踏步地前进。

——说到音乐，ENDING的主题曲是BoA（宝儿）演唱的吧。

水口■是啊。因为是以战争为主题的游戏,所以必须进行反战的宣传。关于反战的形象代表方面,我们最终决定拜托BoA。而且BoA和主人公茵菲的年龄也相仿，BoA的歌声或许能够表现出茵菲在战斗时的感觉。歌曲是叙事诗类型的，与《N3》的ENDING完全相符。我们都认为BoA演唱的主题歌很好地表达出了游戏的世界观。

——本作对于水口先生来说，称得上是里程碑式的作品吧。

水口■不只是我，作为导演的SangYoun先生、在开发现场努力工作的100名左右的Phantagram公司的工作人员、管理层的微软方面，可以说是大家的里程碑。本作有很强的国际色彩，而且集中了很多领域的专业人员。算起来，所有的开发人员估计会超过300人。其实，在我制作游戏的工作历程里，身为如此大规模的团队中的一员，也是第一次。就是因为当初制定了很高的制作目标，所以才会诞生如此大规模的团队。也正是所有人的努力，才制作出这款超乎想象的超级大作。而且从中我也总结到一些经验：比如下次会更有效率地去进行；认为值得花时间的地方，一定会舍得花时间；绝不轻易改变当初的构想计划等等。

——已经有下一部作品的构想了吗?

水口■这个还得暂时保密（笑）。如果时机和条件都具备的话,我还想制作和《N3》世界观相似的各种类型的游戏。不过无论如何，从心情上讲，都是想制作更有意思的游戏（笑）。

——更有意思的游戏是指什么类型呢?

水口■目前还想不到那么远（笑）。只是这回通过制作《N3》使我认识了很多的专业人士，真的很希望以后能有再次合作的机会。

——最后还请向读者们说两句。

水口■让期待《N3》的朋友们久等了。在我看来购买《N3》的人，应该是对游戏情有独钟的人。从某种意义上说，我们都是一样的。所以，购买《N3》的人一定会喜欢这款游戏。同时，我们还要乐观地一起去迎接游戏的将来。4月20日，《NINETY－NINE NIGHTS》还请多多关照。

↑化身为战士，进入《N3》的世界，去体验前所未有的战场感觉吧！请务必努力生存下去！

韩国制作人SangYoun如是说

本作强调的是对新感觉动作性游戏的追求。《N3》的特征之一，就是每个主人公不但有自己的故事，而且有自己独特的动作。根据所选角色的不同，游戏的感觉和乐趣会大厢径庭。比如，茵菲擅长的是在敌人的上方发出华丽的空中攻击；阿斯法则是通过长枪刺向敌人，再发动连锁性攻击，实现瞬间击破大量的敌人；特尤露露的感觉是更像射击游戏,只是有很广的攻击范围。而且每个角色提升等级之后，都会习得新的招数和连续技。这种游戏方式的乐趣，是在现有的广阔场地型动作游戏中,无法体验到的。为了能实现这些,我们可以说花了很大的心力。

战场中的宝物和护卫部队

在游戏中可以入手的宝物分为两大类：打开配置在地图各处的宝箱可以入手的宝物，和打倒敌人时出现的宝物。宝物分为体力回复和增加"奥普"槽（发动必杀技）两种。《N3》并不是一个人独自战斗的单纯动作游戏，而是率领部队与敌人大部队战斗的战略性并存的游戏。可以率领的部队称为护卫部队。每场战役开始前，在护卫部队种类选择的画面中可以选择一支出战的部队。战争中，可以即时向护卫部队发出指示。按住方向键的前，护卫部队会对敌人发起攻击。按住方向键的后，是集合护卫部队。屏幕左下方的图标表示的是目前护卫状态。

黑暗势力的战士丁古巴特

目前公开的情报中显示，丁古巴特是《N3》中唯一可以操纵的代表黑暗势力的主人公。所属于住在"万顶谷山脉"的白葛布里一族，肤色与人间相似，有一双仿佛充满怨恨的眼睛。丁古巴特的哥哥曾是位勇敢的战士，但却死在人间女骑士的剑下。他长大以后也当了战士，15岁时开始加入讨伐人间的复仇之战。武器是两把形状奇特的刀，其中一把是自己的，另一把是死去哥哥的遗物。选择丁古巴特进入游戏，整个故事会发生逆转。玩家可以充分体验到战争其实无所谓正义与邪恶，尽管是黑暗势力，也有足够的理由向所谓的光明势力发起挑战。

次期号《电软》全力炮制"九十九夜"完全攻略，敬请留意。

《大神（OKAMI）》，是描写为了夺回失去的大自然而旅行于世界上的太阳神阿玛提拉斯的动作冒险游戏。这次报道请玩家们注意一下在阿玛提拉斯旅行中一路遇见的强大的BOSS级别敌人，以及个性丰富的村民与各种人物。与强力的BOSS级敌人对战时，通过“笔调”系统和“一闪”与BOSS周旋。“笔调”是利用线与记号的力量改变世界，必须要有很强智慧的神奇力量。

完全水墨画风格的美仑美奂的神奇世界

←「笔调」可以得到不同与普通战斗方式的神奇效果。

↑利用“笔调”，湖面上出现落脚之处。

PS2	本刊译名：大神				CERO
	CAPCOM	7140日元	4月20日		
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	190KB	

游戏中新鲜多变的系统使玩家

进一步明朗的BOSS级别怪物。拥有能够占满整个屏幕大小的身躯，我们的大神会用什么样的战术去战斗呢?手持双刀一身盔甲，如同古代战马般登场的巨大BOSS。破坏力超强，攻击方式多种多样。包括威力巨大，攻击范围很大的炎属性剑扫攻击、以及从BOSS头部喷出的炎属性范围攻击。正面作战会变得异常吃力，但是通过与之周旋再灵活运用“笔调”系统和“一闪”进行攻击，会逐渐打碎BOSS的装甲。这时BOSS会变得异常狂暴，同时攻击速度会有一定程度的上升、攻击方式发生一定的变化。针对BOSS的不同状态展开与之相对的战术吧。

魄力十足的战马型怪物

←↑超强的剑气横扫攻击。也有把两手的刀同时插入面前的场地中的动作，应该会产生更为夸张的攻击效果。

©CloverStudio Co.,Ltd. All Rights Reserved.

—游戏展现在玩家面前的画面给玩家全新的视觉享受。

女郎蜘蛛

从外表上看属于女性姿态的蜘蛛型妖怪。体形跟人类相比要大得多,性格异常邪恶与凶暴。是与阿玛提拉斯相遇的最初的巨大BOSS,似乎隐藏在神木村附近的洞窟深处。

记者■第一次观看所发表的《大神(OKAMI)》图像时就受到了很大的视觉冲击，而现在看来似乎感受到作品正在进一步的“深化”中呢。

稻叶■说得是呢。一直在给人一种华丽的感觉。

记者■从全面来讲，给人一种接触了之后反而踏实的印象。

稻叶■现在回想起来，游戏的开发过程应该是每天都在进化的。在这之前，想使游戏效果逐渐得更加出色，但是却戏剧性地没有什么变化。其实，以前展示给别人的东西，是完全没有被修饰过的作品。只是用“日式展示与3D”这个观念制作出来的影像而已。从那时开始，花费了大量时间和精力去制作后，恐怕连之前提过的部分都会给人一种不一样的印象吧。

记者■照这么说来，游戏应该是被大幅度重新制作过了吧?

稻叶■是这样的，在游戏制作初期我们有很多制作方向。比如让玩家身处于大自然自得其乐、主人公是一只被称为阿玛提拉斯的动物等等。举例来说，虽然有照当时的情况一直前进制作一款动作游戏的准备，但还是制作出与静止画印象完全不同的动作游戏。其实，制作这样风格图像的理由，还是因为希望能让人进一步感受到根本上的游戏主题“抚慰”从而体现游戏性的原因。由于这样的理由，完成的作品被推翻，推翻之后继续制作。这样的程序反复了数次，想起来还真是很辛苦呢。

记者■原来是这样，那么这回应该能给广大观众带来一些新的可供观赏的内容了吧。

稻叶■那么就把《大神（OKAMI）》这部作品的开端部分带给大家吧。但是这一回，如果大家看到了新的画面照片会有一种“真的改变了不少呢”的感觉的话，那么我们会真的很开心的。特别是对于一款用静止画面很难表达其内容的游戏来说。

记者■具体是哪一部分呢?

稻叶■嗯，通过接触图像与美丽的静止画面虽然比较易于传达，但是刚才提过的游戏性中的核心部分……这种东西通过静止画面稍微有些传达困难呢。关于这个问题我们还未找寻到答案，这次我用语言还是无法去叙述。

记者■这就是说只能亲自去接触游戏，是这个意思吧。

稻叶■是这样的。所以如果有试玩游戏这样机会的话，希望大家一定要同时活用那个进行游戏。估计大家到时候都会感觉到令人意想不到的、关于游戏性的内容的。

记者■比如说，进行了一定程度的游戏之后，能逐渐找到感觉么?

稻叶■不是的，最初看见的瞬间肯定会有“什么东西！？”这样的感觉。像《BIO HAZARD》的话会用枪打、《鬼武者》的话则会挥剑，在一般的作品中游戏初期基本都会展现出作为游戏的基本动作的。关于这部分，进行了很大程度的变化。

记者■那就是说，是相当怪异的东西做成的映像吧?

稻叶■你这么说我也有赞同与否定一半一半的感觉。能力条件就觉得非常优秀的东西似乎不存在。我是这样，作为导演的神谷英树先生也是，我们两个人都觉得这部作品十分不错，也非常有自信。但是想起会得到什么样的评价时，就感觉到稍微有些恐怖。

感受到令人意想不到的游戏性

记者■在系统方面有没有什么改动的部分?

稻叶■在这之前就已经揭示了的,打倒敌人之后解放这个地域使之恢复自然的环境，这么一个大的主题。现在这一部分已经不是最重要的部分了。在制作过程中最初，只是单纯的扮演阿玛提拉斯打倒各种怪物然后恢复自然这么一个概念。但是这种内容给人的感觉是普通的动作清版游戏，这样一来不就没有什么新意了么？我们想制作出不一样的，以最初的理念为基础，更加富有深度游戏性的、只要接触后就会被深深吸引的东西出来。

记者■听了您这么一说，给人的感觉是非常具有挑战性的，一款不得了的软件呢。

稻叶■是这样，如果我的话有带有煽动性的话真的是对不住大家。即使说明了类似“其实是这样感觉的游戏性呀”等等各种解释，也只能得到“哇”这样的回应吧。

记者■希望大家一定要在实际拿到这款游戏后亲自体验一下这种独特的感觉。

稻叶■是这样的，而且希望大家观看一下我们的动画。虽然水平可以说很出色,但是在最初一直考虑的“抚慰”这一部分，总有一直在逐渐崩坏的感觉。像“恢复大自然”这样的要素不能逐渐让他们消失。这一回放出的新的画面素材相关内容，像阿玛提拉斯究竟做了些什么样的内容也是附在其中了。在那里，由于阿玛提拉斯遇到了精灵们这样的情况，自身的力量也得到了相当可观的增加……那究竟会是什么样的力量呢？给人这种感觉的同时，游戏性也更加深入了。

记者■游戏整体是以什么样的流程前进呢?

稻叶■从感觉来说,与冒险类游戏和角色扮演游戏很相近呢。基本上,达成一个又一个目的、前进到下一个村子。随着这种流程前进一个非常大的剧情也随之一同展开。由于大神是一款“大自然冒险活剧”,所以动作部分也理所当然的成为了很大的要素。

记者■好像是非常有个性的游戏系统呢。如果不做出充分准备是不是很难轻松的进行游戏?

稻叶■其实基本上没有什么特意去准备的必要。没必要去把“成功了!”或是“哇，我能做到吗？”这样的包袱事先就背在自己的身上，完全没有必要。所以只要想着“哇我真喜欢这幅画，之后会变得怎么样呢？”这样的想法去进行游戏，从中获得乐趣我想难度应该非常普通吧。

记者■在采访的最后，请您对一直关注着《大神》的热心读者们说几句话吧。

稻叶■真的不太容易表现呀（苦笑）。因为《大神》可以说玩起来与观看是完全不同两种感觉这样的游戏，从数量上来说已经不多见了,就考虑对它作一个回应吧。怎么说呢?还是非常希望大家去接触它一次。只要您是对游戏有那么一点点兴趣的话就可以了,也不能说是请大家批评或是什么，亲自去体验一次看看，至于买或不买自己作出一个决定吧。个人认为是可以给大家造成一定程度震撼的作品，希望能给大家带来快乐的体验。最后再次为我这类似煽动性的发言向大家道歉（笑）。

游戏责任制作人稻叶敦志充满信心

这是一款“看起来”与“实际去玩”感觉相差巨大的作品,如果只看介绍而不去亲身体验一下显然会错过一款风格独特的好游戏。作为一款融合了多种全新战斗模式的动作游戏,或是作为一款水墨风格的美术作品,《大神(OKAMI)》都绝对不会让你失望。

FIFA 06

EA SPORTS为2006德国世界杯推出了唯一的官方和独家许可的视频游戏，以此庆贺全世界最盛大的体育赛事。2006 FIFA世界杯使用户有机会与他们心目中的英雄踢球并赢得 FIFA世界杯，借此完美地记录了全世界最火爆的国家足球队的比赛激情。你可以代表自己的国家队来比赛，并控制你最喜欢的球员，从预选赛开始拼争，一直到虚拟再现在德国举行的决赛。EA SPORTS通过仿真全球最著名的球员的真实能力，栩栩如生地再现了近100位超级球星。本游戏真实记录了他们的招牌动作、踢球风格和天才技巧。在传球和射门方面做了很多改进，其中包括更完善的踢点球技术，这是本代FIFA最大的改动之一。是否能够提高真实感和游戏性，待游戏推出后希望玩家亲身感受后再作判断。有了2006 FIFA世界杯，就可以和你心目中的英雄踢球，并赢得FIFA世界杯，全球的超级球星无论外表还是在比赛时都很像他们在真实生活中的样子。本游戏2006年4月24日上市。

高难度的技巧也可以通过简单的操作实现

←在对手密集的区域用流畅的快速带球突破。通过简单的操作就可以实现一流选手的动作。

←身体的对抗更加趋于真实，在实际游戏中发生身体接触时的感觉逼真。

X360	本刊译名：2006FIFA世界杯				E
	EA	49.99美元	2006.04.24		
运动体育	DVD-ROM	美版	1-8人	未知	

本作全新的独特系统重温经典

2006 FIFA世界杯引进了一种被称作全面挑战（Global Challenge）的新游戏方式，即使是最中坚的游戏玩家也将经受考验。全面挑战再现了FIFA世界杯历史上的40个经典时刻供球迷琢磨。可以把你的结果和历史相比较，并针对全世界的最优秀成绩来衡量自己的实力。你可以控制127支国家队的某一支，从预选赛开始拼争，一直到虚拟地再现在德国举行的 FIFA 世界杯决赛。并在多达8种方式的多人比赛中和朋友们过招。它们将随着 2006 FIFA 世界杯的各种庆典活动活跃起来。可以在休息室里跟踪你自己的结果，来创造自己的排名并赢得奖项。作为2006德国世界杯唯一官方许可的视频游戏，EA SPORTS在游戏中包含了多种可解锁的内容，比如传奇球员和独特的服装，它们将使本游戏成为足球迷们垂涎的收藏。快来和本项目最伟大的传奇球员一起踢球，并用独特的队服来装扮你的球队吧。2006 FIFA世界杯由加拿大温哥华EA制作，根据EA游戏一贯的风格全机种制霸：将出版PS2、Xbox、Xbox 360、GC、NDS、GBA、PSP、PC及手机版本。2006 FIFA被ESRB评级为“E”级，适合所有年龄人士参与。

←与同伴之间的配合仍然是进攻与防守的基本环节。

←游戏中的场地都非常漂亮，光影效果极为出色，临场感十足。

←不仅仅是球场，各队的球衣与球鞋效果也达到了系列最高水平。会有观看实际比赛的错觉？

←FIFA系列中区别于其他同类足球游戏的最大特点以及独特魅力就是几乎是所有选手都以实名登场。

FIFA系列中最大的魅力就是几乎所有的选手实名登场

←画面中出现的每个队员在进行连续地不同动作时，一系列的连续动作仿真度都极高。

© 2006 Electronic Arts Inc.

←带球面对对方防守球员时的选择更加多样化。除了选择将球转移到其他位置以外，在足球游戏中不容易实现的带球突破也成为了选择枝之一。

晃过防守球员 制造绝佳进球机会

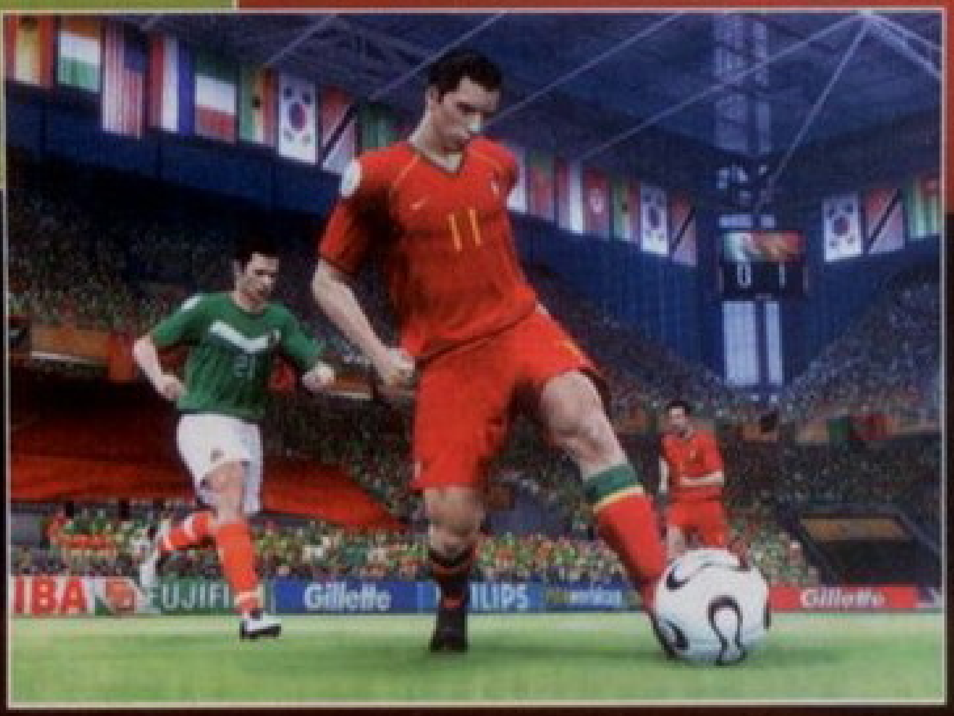
←在控制一名队员盘球进攻时，可以通过选手熟练的个人技术去做直线突破。难以突破对方的防御时，其他的队友并非原地等球或是盲目乱跑，根据具体情况的不同都会自动站在一个对我方有利的位置。

队员配合

↓当控制的持球队员停球后，根据实际情况持球队员一定范围内的队友又会作出相应的判断，比如掩护或是跑位。比如对方球员上来防守时马上插上接应。

操作虽然简单 但对手不会让配合轻松奏效

←在FIFA2006中虽然个人技术与同伴配合都相当简单易于操作，但是由于对手的干扰我们不得不提前作出预读动作或者在干扰的情况下勉强做动作。不仅仅与人类玩家对抗时候会出现这样的情况，NPC控制的球队AI也很高。



美丽的德国世界杯

2006年3月1日，为庆祝全球最大的体育活动：2006年德国世界杯的举行，美国艺电(EA)已获得世界杯官方的特许经营权，发行唯一的世界杯题材的电玩游戏－2006 FIFA世界杯，并推出不同版本以支持所有主机，包括最新推出的Xbox360版本，以配合德国世界杯于六月举行。2006 FIFA世界杯首席监制Joe Nickolls表示："世界杯是全球瞩目的盛事，世界各地的球迷将通过全球电视直播紧张刺激的赛事聚集在一起。"他同时指出："我们的游戏就是捕捉各国紧凑的赛事，将足球的热情投射在游戏之中，让球迷能与他们的偶像一同参与世界杯，体验点球决胜负的悲喜，仿佛你就在足球场上，成为球坛盛事中的一分子。通过游戏内的视频画面游览2006 FIFA 世界杯的城市和体育场也是在世界杯开赛之前预先体验德国世界杯环境的绝好机会。"

↓全球的超级球星无论外表还是在比赛时都很像他们在真实生活中的样子。为了反映真实生活，每位球员的球技和踢球风格等特点都以独特的方式被再现。其中部分个性十足的球员的风格都是独一无二的。玩家们在实际游戏中一定要留意观察这些细节。

FIFA与实况系列

足球游戏经过这么多年，似乎只剩下《实况》和《FIFA》这两个系列仍然屹立不倒。关于这两个系列孰优孰劣的争论一直不绝于耳。其实这两部作品发展到今天，早已学会了互相取长补短，他山之石可以攻玉。两部作品已经有很多细节部分很相似。FIFA世界杯是EA SPORTS品牌旗下招牌之一。在本作中，多名国际级球星及十二个德国世界杯官方球场，均逐一展现于玩家眼前。玩家更能选择最喜欢的球队，在认可专利下参与在德国举行的世界杯赛事。EA SPORTS提供近百名世界级球星让玩家进行选择，并改良动画质素，配以各球星独有的风格及招牌动作，务求让玩家能更投入到游戏中。玩家亦可从一百二十七支国家队中选择其中一队来参与2006年德国世界杯赛事，通过全新的操控模式，包括具开创性的全面挑战赛模式（Global Challenge），让狂热的足球迷们把世界杯经典历史场面重新展现。该游戏更可支持最多八种方式多人比赛之赛事同时进行，及提供多项可解锁的游戏细则，包括隐藏的传奇球员和隐藏特殊球队以及专用球衣。

2006 FIFA世界杯电玩游戏将首次可供下载至手机的版本。游戏推出后，玩家在北美地区购买游戏，便可选择下载英语或西班牙语版本。此项强劲的游戏特色将为这三十二支国际级劲旅的竞赛带来全新体验，让玩家尽情享受最令人渴求的足球游戏所带来的乐趣，更可随时随地切实体会世界一级足球赛事的精髓。由于是多机种平台，暂时不能得知关于手机互动对于家用机版本的2006 FIFA支持度如何。我们国内玩家是否也能够通过手机下载方式与家用机版本的游戏进行互动呢？

←早期的FIFA作品不论是带球还是身体对抗都给人一种软绵绵的感觉。在近代FIFA作品中得到了解决。

更加逼真的身体对抗

←当球员之间产生身体对抗时，双方球员的反应以及对球路产生的变化都非常真实。

←游戏重放可以清楚地显示判罚正确性。类似飞铲这类犯规后的重放可以清楚地看出是否犯规。

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

2D格斗游戏的缔造者，STREET FIGHTER系列的经典程度已经不用笔者多言，以启蒙者的角度来说，这个开创了格斗游戏类型的品牌起点之高，后续精品率之稳定也是其他系列格斗作品所不及的。与其他名作不同的是，SF系列在多年的发展历程中分割成为了两条不同的发展路线，其一是一直延续写实风格，操作感极端严谨的SF正统系列(至今仍然活跃在格斗阵营第一线的SF3.3即是正统系列的最近一作)。其二，便是从正统系列中分离而出的卡通风格系列，这其中包括了操作感极端喧哗，卡通风格浓重的SFZERO系列与造型可爱的“POCKET FIGHTER”。其中SFZERO系列的创新在影响力上甚至一度远超传统系列，如今拥有PS2平台的SF爱好者是幸福的，即将推出的“SF ALPHA ANTHOLOGY”中收录了全部SF卡通风格系列作品，此刻，就让我们重温旧梦吧。（本篇选用LOGO为美版ALPHA标志）

PS2	本刊译名 街霸ZERO纪念馆				CERO 全年龄
	CAPCOM	4800日元	5月25日		
格斗对战	DVDROM	日版	1－2人	未定	

↑CAPCOM各知名格斗游戏角色皆有登场「口袋战士」全部为「两头身」。

↑这个超Q的格斗游戏可不是只有娱乐性那么简单，游戏中的木呀连锁目押连携很是讲究。

在剧情方面借鉴了“原点风格”的ZERO系列突出了青春，热血的整体气氛。这与游戏整体的卡通渲染手法正好贴合。下图即为SFZERO系列的初代作品。游戏中新添加的剧情角色，特别是从传统剧情中挖掘的新兴角色与从“快打旋风”系列中提炼的人气角色都成为了当时玩家兴奋投入的根本。

↑从ZERO2便传承下来的1 on 2模式具有混战格斗的特有爽快感。

SF系列的救市之作

以SFZERO系列为主体的SF卡通系列作品是CAPCOM创新开发理念的产物，用卡通手法制作出的全新SF无论从画面，或是操作手感，甚至角色选样中都有着革命性变化。初登场的SFZERO由于情节年代设计为传统SF之前，年轻富有朝气的角色造型让人耳目一新。无论是红发的RYU，长发的KEN或是一身运动装束，充满青春魅力的春丽等造型都完全颠覆了传统系列的造型规律。游戏中爽快的目押连携，HP扣色系统特别是最为喧哗的3级超杀表现，自此开创了喧哗与爽快集于一身的全新SF系列。SFZERO系列的推出甚至挽救了SF系列的命运。当年的SF2系列在写实风格方面受硬件能力限制难有突破，而在创新之路上遭遇硬件极限尴尬的制作团队能够迅速的捕捉卡通风格的神韵，并从角色造型风格到夸张的击打效果上入手，熟练利用卡通渲染技术中特有的夸张表现效果，创造了分支作品甚至凌驾于传统系列的奇迹。而在SF卡通系列一个又一个后续作品中，我们能够感受到CAPCOM希望将卡通表现效果与革新的操作系统完美融合的决心。

© 2006 CAPCOM CO..LTD.All Rights Reserved.

SFZERO：1995年3月在街机平台正式亮相了SFZERO。游戏全新的卡通渲染效果，连锁目押操作系统与三级超杀的设定开创了全新的SFZERO系列。作品不但全新塑造了传统系列中人气角色的造型，更吸收了几名“快打旋风”系列中的人气角色，作品表现了CPS1基板的最高表现水准。

SFZERO2：1996年3月登场的SFZERO2，这款名作将前作中喧哗的打击感全部保留，并取消了多点目押这杀伤过于强悍的系统。游戏全部多达23名角色的超强阵容更是令玩家欢呼。创新的OC技(ORIGIN COMBO)让作品的操作喧哗度达到了前所未有的高度，作品至今是众多玩家怀旧的对象。

SFZERO2GOLD：只在家用机土星与PS平台发行的改版，对于几名角色的性能技巧方面进行了细微的调整。并新添加了GAMMY这名人气角色。但由于性能技的调整而打破了一定的角色平衡性，所以本作品并没有向街机平台进行逆移植，对于拥有32位家用平台的玩家来说，本作一定留下了美好的回忆。

SFZERO3：1998年登场的SFZERO3，游戏的登场角色已经达到了全系列的最高的25人（不包括隐藏角色）。游戏还将操作模式完全分化为基础威力最大的X，具有OC连携的V，与前作模式相仿的Z三大操作系统。可以按照角色特性进行合理搭配之后，达到了角色平衡性的新高，至今仍是热血玩家追随切磋的热门游戏。

POCKET FIGHTER：1997年，在CPS2基板上登场的这款“口袋战士”让SF玩家们见到了CAPCOM轻松诙谐的一面。游戏中登场角色包含了SF3系列，SFZERO系列，恶魔战士系列的多名人气角色。充满创造性的目押连携结合Q版可爱的招数动作不但让玩家们感受到了轻松格斗的快乐，还吸引了众多女性玩家投入。

格斗游戏卡通渲染技术运用的典范
喧哗且严谨，照亮系列进化思路的名作系列。

卡通风格的SFZERO系列获得了成功，而玩家们应当知道这款系列的诞生对于当时CAPCOM的SF系列发展起到了承上启下的关键性作用。SFZERO系列的推出，并不是为了创造商业上另一个奇迹，而是CAPCOM为了延续SF品牌热度的无奈之举。在当时，SF2X虽然仍然能够在街机市场中占据主流的位置，但由于当时硬件平台性能的限制，为了追求写实风格极限的SF传统系列已经进入无法继续开拓发展路线的尴尬中。而选择卡通风格，打破以往所追求真实打击感，变朴实无华风格变为喧哗连携风格SFZERO系列，不仅最大程度地活用了有限的硬件机能，更在美术风格与操作环节上都进行了大幅度的革新，这种勇于创新，敢于大幅度变革的勇气是ZERO系列获得成功的根本所在。作为系列的初代，游戏除了角色的选新之外，为了配合卡通渲染的特殊表现效果，精心设计了特别的打击受创效果与全新的超杀系统。而特别设计的防御反击与三等级超杀系统的特别效果更是华丽到了极点（防御反击中旋风特效，三级超杀的特殊打击效果等等），可以想像当时的街霸玩家在第一次输入基本打击抵消超杀时，那种多重残象加华丽打击效果展现在面前时当是怎样的激动！SF这个本是朴实无华的格斗作品突然之间变的如此华丽，在街机市场上所造成的轰动与成功似乎便成为了必然。但游戏仍能保持系列所独有的技巧输入感觉，稳定无DASH的立回风格与角色之间相对良好的平衡性，才是SFZERO能够开创全新SF系列的本钱。由于游戏整体的世界观偏向架空超现实幻想类，所以具有卡通动漫风格的画面风格本身便很容易让玩家所接受。延续着前作的成功，续作在前作的系统上进行了补充和完善，并新近增添了众多崭新的角色。作为老玩家来说，回忆SFZERO2是美好的，不单单因为23名角色的超豪华阵容，也在于游戏流畅的操作感与OC连携的逆转性。虽然SFZERO作为系列开创之作已经超水平演出，但连锁目押系统的存在让几名角色的攻击力过高却是系统的弊端，SFZERO2明智的取

消了这个过于霸道的操作环节，除了保留一些高难度目押连段之外，游戏回归到了基本技—必杀技的稳定输入风格中。新添加的OC连携更是开创了2D格斗系统中最为爽快的输入连携。这种依靠爆发MAX气槽而形成的超必杀系统可以实现所有打击技连锁自创编排的效果，最终能够带来比传统超必杀还要恐怖的威力。回想当年利用爆发无敌判定的瞬间实现KEN小升龙XN，大升龙结尾的豪华逆转，笔者心中便仍热血沸腾啊！游戏本身将前作的精髓吸收，并将传统SF与新兴操作系统进行了优化的融合，更加突出了卡通渲染夸张的视觉表现。难怪如今众多SF老玩家仍然感觉ZERO系列唯二最高，想来也并不为过。系列最后一部的SFZERO3则是最终集大成的作品，新创立的三模式选择基本上反映了传统SF，SFZERO系列与ZERO2创立的特有超杀OC系统的风貌。角色缩小比例之后所表现的2D格斗空间感更为广阔，战斗变化更为丰富。角色按照相性对应不同的模式能会产生巨大的性能提升。X模式的阿顿，Z模式的元，V模式的樱花与GOUKI都成为SFZERO3各模式中的亮点角色，至今活跃在格斗竞技的对局中。而正因为SFZERO系列的创新开拓，才让CAPCOM在多年拥有硬件能力的本钱后重新找到了传统系列的开发方向，对于我们这些SF爱好者来说，SFZERO系列或是SF传统系列都为不朽的经典，只是SF文化不同的表现形态罢了。所以，众多sf爱好者认为SFZERO3与SF3.3同为超级经典，这其中也包括笔者。在本次纪念馆起到点缀作用的“口袋战士”也是CAPCOM童趣风格的体现，真的很难想象一个硬派的格斗游戏制作商居然能做出这么一款Q味十足的可爱作品。游戏中以SF系列角色为主体，更囊括了“恶魔战士”在内其他人气角色。除了可爱之余，每个角色的特定向上连携都颇有特色。

↑zzero3的画面表现无论人物造型或是背景描绘都已经达到了卡通渲染的一流水准。

←如今，在格斗游戏领域再难见到这么可爱的作品了。

【点评人:荇菜】

盗墓者·传说

经历了更换制作组的风波，《盗墓者：传说》这部系列的最新作，能带给我们什么新的体验？也许短短几个小时的流程不足以承载期待的重量，打穿游戏之后，我们所能感受到的，更多的是一种难以名状的惆怅。比起其它很多寿终正寝或者无疾而终的系列来，仍然生存着的《盗墓者》是幸运的；但是十年前所积累下来的“老本”，到底还能吃多久呢？

PS2	游戏原名：Tomb Raider·Legend				TEEN T ESRB
	Crystal Dynamics	39.99欧元	2006.04.07		
动作冒险	DVD-ROM	欧版	1人	149KB	

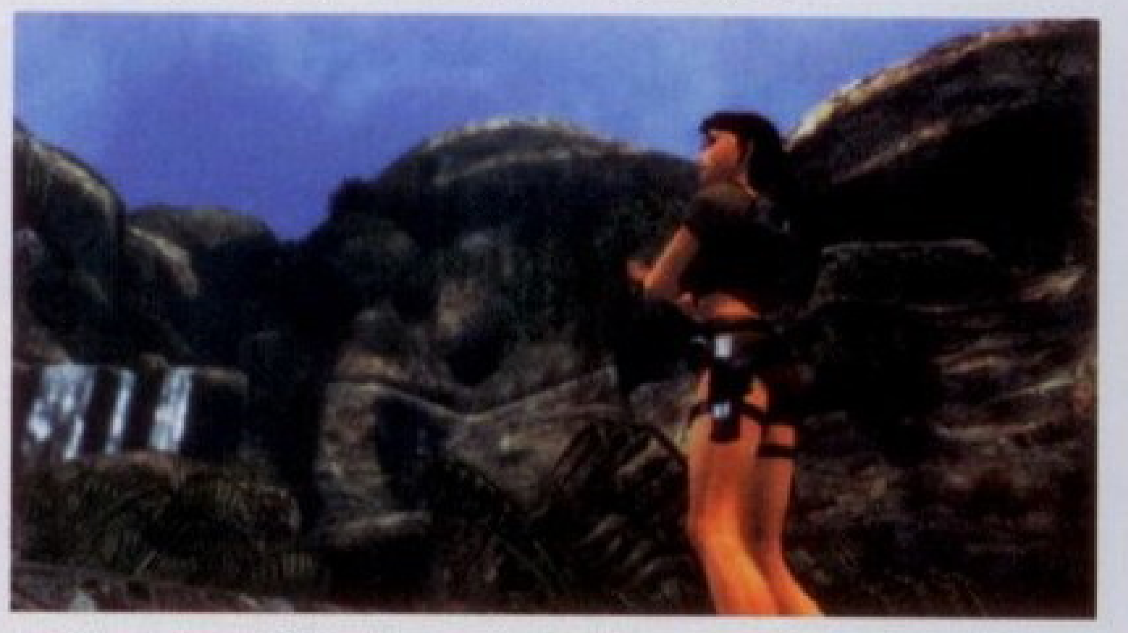
一个从来不知疲倦的女冒险家！一个已经延续了十年的瑰丽传奇！

《盗墓者》系列是否已经没落？

面对这样一个问题，恐怕就算是最铁杆的“劳拉fan”也无法理直气壮地予以否定。从1996年那部横空出世的杰作到现在，将近10年的时间过去了。尽管《盗墓者》系列的新作仍然能够取得不错的销量成绩，尽管在玩家群中《盗墓者》的忠实拥趸数量仍然不少，尽管它甚至能够以电影的方式继续拓展自己的影响力；但是平心而论，如果不是凭借着初代、二代所打下来的坚实基础，《盗墓者》系列是否会有如今这样看起来不错的局面呢？或者换一种问法：自从二代之后，有哪一部作品真正在“吸引更多新玩家”这个方面起到了积极作用呢？三代？四代？还是五代？恐怕一个都没有，更不用说那个几乎已经沦为了笑柄的“集bug之大成”之作《黑暗天使》了。

是的，前面提到初代的时候我用了一个词：横空出世。这个词代表的是一种震撼力，一种对旧秩序的破坏——或者更简洁地说，它代表的是“创新”。从2D平面向真正3D立体的转变是最大的创新，各种别具匠心的机关谜题与画面、操作等表现形式结合起来也是独具魅力的创新，甚至使用劳拉这样一个富有个性的角色也是引人注目的创新。众多创新的要素结合起来，才能使它甫一出世便获得了前所未有的关注。然而，从此之后，创造了辉煌的Core Design小组就彻底失去了前进的动力，躺在成绩单上睡起了大觉。之后的每一部作品，充其量只是在初代基础上的小改动和修补，而从来没有真正意义上的突破。无论是技术还是理念，《盗墓者》都从最初的异军突起慢慢变得陈旧不堪，直到最后《黑暗天使》遭遇滑铁卢，Core Design也被炒了鱿鱼，《盗墓者》系列的开发权被Eidos转交给Crystal Dynamics。

那么，Crystal Dynamics又是否能为盗墓者系列注入新鲜的血液呢？每一个《盗墓者》爱好者都在期待着。理想总是美好的，而现实却是残酷的。在一口气打穿这部最新的《盗墓者：传说》之后，我只能遗憾地说：他们没有做到，至少暂时还没有做到。在《传说》中，我所看到的是一种安于天命不做抗争、不求有功但求无过的态度。玩家们强烈要求将《盗墓者》的场景搬回古墓中，《传说》便顺应民意了；《波斯王子》系列的“体操动作”得到了好评，《传说》也照猫画虎；在《战神》、《生化危机4》等最近流行的一些动作游戏中都使用了QTE系统，于是《传说》也紧跟潮流……这样做出来的东西起码可以不过不失，系列的老玩家们玩过之后似乎也说不出什么不好的地方来——然而创新呢？在一大堆动作游戏中间，已经“泯然众人”的《盗墓者》还有没有什么让人眼前一亮的的东西？



↑经过十年的时间，劳拉·克劳馥是否风采依旧呢？

从这个意义上讲，我认为《传说》还不如《黑暗天使》。在《黑暗天使》中，尤其是在流程的后半段，我至少可以看到Core Design的一种觉醒，一种不安于现状的挣扎。只不过他们沉睡的时间太久，猛然醒转之后有些欲振乏力罢了。我一直相信，如果Eidos能够少一点急功近利的心态，继续让Core Design开发《盗墓者》的续作，这些天纵英才的制作人们一定能够知耻而后勇，再度焕发出创新的光芒——当然，这只不过是我一厢情愿的幻想罢了。

如果将“创新”继续深究下去，也许我们又会面对一个这样的问题：要求一个游戏不断地创新，是否有些太苛刻了？人类的技术水平终究是有限的，在一段时期之内，游戏的制作者们确实很难在技术条件的限制之下创造出全新的东西。《盗墓者》初代之所以成功，与它正好赶上了游戏界从2D向3D全面进化的时间交接期这个因素是密不可分的。从“天时”上来说，初代就占据了很大的优势。要用《传说》和它比较，是不是有些不太公平？说到这里，我又不得不提到已经说过很多次的《生化危机4》。我曾经用“革命”来形容这部杰作，但是仔细分析，它其中并没有哪个要素是真正原创的——是我自相矛盾吗？当然不是。没有原创的要素，并不代表着不能做出创新。《生化危机4》将很多类型的游戏中的要素（例如第一人称射击、动作、冒险）融合起来，加以高超的关卡设计和精妙的节奏控制，结合成了一个完美的整体。虽然没有哪一个要素是人们闻所未闻的，但是在《生化危机4》中制作者却让它们都发挥到了极致境界，并且水乳交融——这是就前人所没有达到过的目标，谁又能说这不是“创新”呢？再比如说《战神》，它以气势宏大的神话故事作为背景，并且将“血腥”、“暴力”这些听起来颇为“负面”的要素完美地融入了游戏性中，产生了一种残酷而又令人热血沸腾的美感，谁又能说这不是“创新”呢？而在《传说》中，我们所看到的却只是对流行要素苍白无力的“借用”和“照搬”，而没有丝毫新理念、新思想。Crystal Dynamics的制作人们所缺乏的，也许正是缺少《生化危机4》、《战神》等游戏中那种“在现有的技术基础上锐意进取”的精神吧！

忽然发现，这并不是一篇合格的游戏评论——我只是在一味地责备《传说》的缺陷，而似乎忽略了它的优点。其实就像我上面已经说过的，它至少做到了“不过不失”。虽然流程显得有些太短，却也正好适合一口气打下来。流程安排上也比较流畅，并没有突兀之感。而令我印象最为深刻的则是它的音乐，它明显吸取了电影配乐的要素，听起来相当专业，而且与游戏氛围也结合得非常好，可以说已经脱离了简单的“游戏配乐”的境界。这是不是《盗墓者》改编成电影之后所带来的“副产品”呢？

让我们把标准放宽松一些：如果将《传说》作为一部承上启下的过渡作品，它是十分合格的。尽管缺乏亮点，但总的来说制作水平还称得上优秀。那么，就让我们给Crystal Dynamics时间，给我们挚爱的劳拉时间，看看他们在下一次冒险中会给我们带来什么样的惊喜吧！

B

【点评人/雪飞】眨眼间，十年过去了，劳拉已经陪伴我们度过了十个年头，当年的小学生现在已经步入大学的校门，可惜的是《盗墓者》却没有像我们一样成长，甚至可以说有些倒退，本作给我的感觉就是在吃老本，简单地照搬了其他游戏中引入的流行要素，完全看不到厂商的进取精神。不过本作的音乐和游戏氛围完美结合，倒是给玩家留下了深刻印象。也许厂商的制作目的并不是将本作打造成为超越系列初代作品的神作，而只是为了满足劳拉fan们的需要，提醒一下广大玩家们不要忘却劳拉……但是对于没有接触过系列以前作品的新玩家来说，吸引力实在有限。

C

【点评人/风林】毫无疑问，在这样一个技巧型动作游戏没落的今天，像《盗墓者》类印第安那琼斯式的小打小闹已经不再能吸引人的眼球了。最新作依旧没有逃脱出老的套路，而且随着开发组自以为聪明的将环境变得自由，使玩家在冒险过程中还要不断调整着视点的转换，麻烦更多。而最新作也依旧没有在故事背景上超越一代和二代，无聊的战斗让笔者最感兴趣的“古迹”与“神秘感”消失无存。这不能说是一款失败的续作，但丝毫找不到任何进行下去的激情。过短的流程证明，制作人员自己其实也很清楚，这并不是一款能让人长久玩下去的游戏。

C

【点评人/小沛】都说这一作的人物设计比前几作要更像真人，怎么我就死活看不出来呢？甚至不仔细比较的话，我都不认为劳拉的模样有任何改变。再就是游戏的画面，这个游戏如果早4年推出的话还说得过去。现在看来，直接属于下游水平。既然有这么多不足，为什么我还要给A的评价呢？原因很简单，好玩呗。这次的古墓设计还算比较成功，动作的丰富也让解谜的方式有了新的变化，另外，劳拉对于画面上机关的提示也非常人性化。只不过这次的现代场景依然不少，更觉得和古墓的主题不怎么搭调。本作流程较短，玩完后的意犹未尽也就说明了这款游戏还算不错。

A

“视角回中”这个功能在很多3D游戏中都很重要，本作也不例外。L2键要经常用到。

[点评人:龙马]

异度传说1+2

NDS上面的《异度传说I&II》，是往年PS2上面的《异度传说エピソードI（力への意志）》和《异度传说エピソードII（善悪の彼岸）》的合集作品。并且把前两作的剧情合二为一作为一个新的剧本，一共分为20章。整个游戏变成了即使是新接触此系列也可以更简单了解的内容，同时以CG来代替动画有效的节省了游戏容量。

NDS	游戏原名：ゼノサーガ I&II				CERO 12
	NAMCO	4980日元	2006.03.30		
角色扮演	卡带	日版	1人	64MB	

前两代中未出现的全新剧情与原创内容，全新角色也将登场；会给玩过以前各种版本的游戏玩家带来全新的异度游戏体验。

↑游戏中不仅重要情节从3D动画变为了CG表现，在类似于舰队战这样的场景也做了不少的改变。

说起NAMCO，这个厂商的招牌RPG，一个是大家熟悉的《XX传说》系列，另外一个应该就是PS2上面的《异度传说》系列。玩过PS2平台上面的《异度传说》系列的玩家应该不会忘记此系列区别于其他RPG游戏的独特世界观。在制作游戏的初期，最重要的事情就是要构筑一个基本的游戏理念以及富有特色的独特世界观。本系列的世界观以庞大与复杂而著称，但是玩家们的反映却异常的好。

剧情一向是《异度传说》系列的重中之重，把一个DVD媒体的游戏复刻到卡带上面，难度可想而知。令人可喜的是虽然本作从其他方面有一定删减和简化，但在剧情方面做得却十分厚道。本作把前两作的剧情合二为一作为一个新的连贯性剧本，一共分为20章。其中一代与二代的剧情各占十余章，而一代与二代之间空白的十余年也用了剩下的章节空间去做了一个承上启下的描述，这对于强行将剧本合二为一的本作会有很好的作用，在两代内容的衔接上不会给人一种生硬与仓促的感觉。而通过在对白中大量的名词解释和专业术语介绍，整个游戏变成了即使是新接触此系列也可以更简单了解的内容，不至于新手在看到游戏世界观时会被过于复杂的部分所吓跑。本系列的剧本和内容的表现方式，不仅表现在充斥于游戏各处的专业术语，游戏中充满奇幻色彩的主题所产生的各种谜题，更加令玩家们玩得津津有味，乐此不疲。

面对各种专业术语和众多充满的登场角色，经常让我们带着这样那样的疑问投入到《异度传说》的游戏中，而这也可能正是系列游戏的卖点之一吧。而作为《异度传说》系列的合集作品，在PS2平台上是曾登场过的。作为一个已经出过的复刻版合集，本作除了完全再现了原作游戏剧情外，也有专为DS版准备的原创新剧情，这可能多少会暗示一下玩家：入手本作的理由又多了一条……不过再怎么增加也是属于复刻版的冷饭范畴。

本作不仅增加了新的角色，而且许多角色都拥有被称为“辅助故事”的分支剧情。玩家在进行主线剧情的同时也可以研究一下各个角色的分支剧情，可以从侧面了解一下整个故事内容与游戏世界观。场景中有些物品能够通过按键破坏，破坏掉可能会有新的道路出现。而破坏掉后也有可能出现的各种道具虽然也能通过战斗或是其他途径获得，但游戏中即使不刻意去收集的话也不会影响游戏的进程。并且场景里面也没有安排任何重要的道具，反正大部分东西都能在商店里面买到，根本不用刻意去找，失去了探索的乐趣。在PS2版中起着记录、体力和魔法全回复的EVS也有保留，而且DS版中是能够随时记录的。虽然这个设定很让人高兴，不过只有两个存档栏也给玩家带来了一定的麻烦。

原来的《异度传说》系列，过场的情节都是以3D动画的方式来进行叙述。但因为卡带媒体的天生缺陷——容量的限制所以用静止CG来代替动画这一做法有效的节省了游戏容量。可能还会有让玩家们不被大量的3D动画与精美画面所迷惑从而专著于游戏内容的作用？这个很难说是否有效，现在的玩家都是很现实主义的，一个画面表现力超强的游戏在很多时候都是大于等于一个画面表现弱但游戏内容出色的游戏的。

再来说说游戏音乐，一款游戏是否完美……甚至可以说一款游戏是否及格，是不是有出色的音乐来辅助都是至关重要的。PS2平台上的异度传说因为有大容量媒体的支持，在音乐方面做的是相对好很多的。而这次换成了容量上非常捉襟见肘的卡带媒体，连现在盛行的CG或即时验算动画都被删减，音乐方面肯定也好不了哪儿去。不仅仅音质不能同日而语，连音乐种类都少得可怜。感觉一共也没几首音乐，在游戏里反复播放，如果碰巧是令人讨厌的场景下播放那可真是烦人的可以。

我个人是十分喜欢《异度传说》系列独特的世界观与剧情的。在原创剧情与全新角色方面本作还说得过去，虽然在数量和内容方面并非特别令人满意，但至少能够感觉到厂商不是在炒纯粹的冷饭。由于系列作品的第三代快要面世了，游戏中的部分内容，比如部分剧情和人物关系都没有说得非常清楚，应该是要留到三代中大做文章的。抛开个人感情因素评价这款游戏的话，思前想后还是觉得新意不足。既然是从DVD大容量下复刻下来的游戏，那么对画面和音乐上就不做过高要求了。一是受限于NDS的机能与PS2确实存在较大差距，二是由于卡带媒体与光盘媒体的特性不同，不能在容量上对画面和声音的品质进行保证。但是抛开画面与音乐这些外在因素来说，这次NDS上面的《异度传说1+2》真的就没有问题了么？PS2平台曾经推出过类似合集作品，那么此次NDS的合集就必须突出自己的优势：比如携带性以及触摸屏幕等。但是在接触了游戏一段时间之后便会发现，NDS的最大优势：触摸功能只是用在部分小游戏上，而对整个游戏根本没有起到什么好的作用。这类“活用NDS触摸屏幕到MINI游戏中，以证明活用了NDS机能”的游戏，对于我们来说难道还不够么？其实小编是超级喜欢PSP与NDS的，在冷饭专用平台的PSP一路走到了今天，实在不想看到另外一部主流掌机NDS走向与PSP同样的一条不归路。

B

【点评人/小沛】 NDS的复刻风虽然没有PSP那么厉害，但也断断续续地没有停止过。这次干脆来个实在的，把两款作品的内容整合为一个新作，我实在不知道是应该夸他们有创意还是质疑这种所谓的创新手段。反正不管怎么说吧，这个游戏也有一定的价值，对于玩过前两作的玩家来说，倒不妨试一下这个混合后的作品。NAMCO的游戏制作水平无须怀疑，特别是《异度传说》，它的高品质在原来就获得了肯定。这次移植到NDS卡上，缩水是一定的，但也仅限于画面和音乐，游戏的品质还是一如既往。这里就不多评论了，没玩过前两作的玩家可以利用这个机会一次补习完。

A

【点评人/猴子】《异度传说》最成功的地方就在于深邃宏大的剧情，而本次的复刻版在这方面也处理得很好，不仅把PS2上的两作剧情成功的连在了一起还对原作的剧情作了一些补充。所以说厂商并没有丢弃《异度传说》的“根本”，单从剧情来说这个复刻版是很成功的。另外这个复刻版还是很有诚意的，加入了与原作不同的战斗方式和很多角色的分支剧情，这些也提高了以前玩过此游戏的玩家再次游戏的兴趣。但是由于NDS的机能所限剧情动画都改用为静止的画面表现，使得剧情的表现有了一定的缩水。另外在本作中NDS的最大优势触控屏也没有得到很好的发挥。

B

【点评人/雪飞】 虽然音乐和画面效果稍显不足，但却利用主机的特色机能——触摸屏幕，使得一款冷饭仍然可以为玩家带来新感觉。该系列的独特世界观在本作中依然保持传统，并将前两作的剧情去糟取精，合二为一为一个新剧本，无论新老玩家都能很快上手。本作不仅增加了新的角色，而且许多角色都拥有被称为“辅助故事”的分支剧情，玩家可以从侧面了解一下整个故事内容与游戏世界观。本作的物品在游戏中不必刻意探索，虽然这样做失去了一定的收集乐趣，但是对于不愿把大量时间浪费在无足轻重的收集玩家和没有大量时间的玩家来说，无疑是个福音。

B

本作的战斗系统有了一定的变化，给人新意是很不错，不过却大大降低了难度。

【点评人:大怪】

天诛·黑暗之影

“天诛”系列提升了忍者题材动作游戏的整体高度，可惜的是由于版权问题这个名作系列险遭厄运。如今，我们在家用机上饱览其风采之后，又在以游戏性见长的nds掌上平台见到了这款后续作品。游戏本身完全打破了家用版天诛系列的固有操作结构。俯视的视角与陷阱忍具为主的杀伤操作虽然令人感到陌生，但却更加适合NDS的特别机能。

NDS	游戏原名：天诛 DARK SHADOW			
	任天堂	4800日元	2006.0 4 .06	
动作模拟	卡带	日版	1人	256M

突出架空日本战国背景的忍杀活剧！多样的忍具与陷阱带来的独有爽快！

与前一段时间PSP上的移植类作品“天诛——忍大全”相比，本次的NDS版“天诛——黑暗之影”却是完全原创的新作。NDS的机能确实无法进行如PSP一般的完全移植，但却在整个游戏系统的重新编排后，达到了特有的操作效果和突出的游戏性，这是笔者之前没有想到的。FROMSOFTWARE一直以制作硬派游戏见长。本次在了解了NDS固有机能之后，不但作品很好地将NDS双屏的机能进行了应用。并利用俯视视角创造了更有道具使用乐趣与地图探索要素的新形态。

作为对于NDS版本画面质量，笔者实在无法满意，但由于游戏中采用了非全3D场景操作架构，所以还算勉强说的过去。本作沿袭了天诛传统的日式风情，剧情方面不但比起前几作毫不逊色，甚至比起前几作多了些夹杂其中的柔情。剧情介绍了日本战国时代东忍流最为出色的两名忍者力丸与彩女与妄图利用忍者军团支配整个大陆的隐秘组织“阳炎座”的一场恶战中，东忍流损失惨重，力丸与彩女虽然得以幸存，但恩师、师兄都不幸牺牲。甚至连东忍的藏身之地“忍之里“都被严重破坏。万般无奈之下，继承了名刀十六夜而成为东忍新领袖的力丸与彩女一起投奔了乡田的首领—乡田松之信门下，成为了跃做这位大名的忠臣。事隔两年之后，已经为乡田完成了多个任务的两人接到了全新的任务，命令要求他们一同前往乡田边境附近的一个小山村——才贺村中，去接一位重要的人物。不可思议的是，就当他们启程的同时，才贺村已经被陌生组织所袭击，当两人到达村庄后，同时见到了已经中箭的公主——志津姬。在将袭击村庄恶之介率领的野武士——众驱逐后，营救了任务中本应该迎接的这位悲情公主。而这位公主却大有来头，她便是与乡田氏有着同盟关系的赤间一族的公主，父亲便是统领赤间的领主赤间时赖。其父亲为了赤间与邻国的八角结成同盟，以志津姬为代价，用政治婚姻的方式将她嫁给了八角景正。就这样，围绕着多方势力的复杂纠葛，缠绕着“东忍流”与“阳炎座”的忍道之战便正式展开了篇章。

虽然游戏开始之前用很大的笔墨渲染了剧情，但实际上游戏本身的过场剧情是非常有限的，区别于以往系列的风格，本次由于陷阱和区域平面的杀敌方式，让游戏的重心偏向于动作操作与多样的陷阱搭配中。首先，

↑利用NDS平台双屏的特别机能，游戏中下方可以体现出击杀种类，地图，道具等多种显示。

游戏保留了“天诛”系列传统的“忍杀”。虽然游戏已经完全转变为俯视视角，但如果利用地形与场地的结构造成对手没有察觉的前提下，是可以实现一击杀的。此时画面下方所出现的“斩杀“极具魄力，笔者当成功之后也感受到了极大的成就感。抛开基础操作中的“忍杀”之外，游戏更加突出了陷阱类道具的开发与应用。在进行游戏关卡的过程中，除了刚开始便可以使用的竹地插之外，还要不断的从敌人身上获得新的陷阱道具材料，来创造不同的新陷阱，忍具及新装备。在本作中，能够创造的陷阱忍具极为多样，其中陷阱包括能够将敌人爆破而死的地雷，地面刺杀敌人而用的地锥，锁定敌人使用的虎钳等等。忍具便更为丰富，除了作用突出的手里剑之外，还有能够毒杀敌人的毒雾等新颖忍具。在NDS的这款“天诛——黑暗之影”中所包含的陷阱加忍具最多能够合成90种以上，也算是创造了系列的新高了。游戏本身这么多的附属道具突出了战斗中“只可智取，不可蛮攻”的操作指向。除了首关敌人之后，如果不用陷阱或隐蔽“忍杀”来进行操作的话，正面对抗则毫无优势可言。纵然游戏对于主人公的操作设计比较到位，类似防御、跳跃、斩杀等操作都与其他ACT无异，但在正面对抗时却似乎只有防御键有所用途，这个苛刻的设定比起前几作都要求更为严格（前几作中，正面被敌人发现后好在还可放手一搏，而本作中后期则几乎没有胜算）。所以，活用陷阱与忍具便成为游戏中对敌杀伤的主要手段。游戏中利用双屏的特点，下方屏幕表现出的整体关卡地图是提前预知敌人位置的关键。如果没有进行隐蔽忍杀的可能，便只能考虑活用陷阱的性能了。前几关中的喽罗基本上是陷阱毙命，而后几关便需要体现出陷阱性能连锁的特性，实现如同“影牢2”一般的陷阱布置，看好陷阱作用方向后利用竹地插——地雷，或竹地插——地锥，等等特别的陷阱组合能够体会到陷阱组合的成就感。为了配合实现复杂的操作乐趣，游戏中的场景地图设定也是相当巧妙与繁杂的，在游戏中对于地图的熟悉是创造关卡最好成绩的前提。

每一关卡结束后，都会出现关于连续击杀、隐秘（忍杀次数）、负伤、忍耐，以及无使用回复道具的统计，这些综合的评定会直接与玩家的等级评定相关联，更激发了玩家重复进行关卡研究的兴趣。

在NDS上推出的这款作品不仅突出了双屏的优势，并利用简便的操作架构实现了对天诛系列重新的构筑。这款着重与操作与道具使用组成的作品虽然在画面质量上受到硬件能力的限制，表现力差强人意，但还是突出了NDS掌上作品一贯的高游戏性，高耐玩度的特质。

对于系列一直追随的玩家不要因为画面表现力差而放弃哦，认真投入操作之后一定不会令您感到失望的。

B

【点评人/北斗】作为掌机游戏，能有这样的表现算是不错了。但作为《天诛》，做成这个样子就应该反思一下了。首先让人不爽的就是视角，俯视的角度毫无纵深感可言，以至于察看敌人的位置必须去看下屏幕的地图，那种暗杀的爽快还有紧张感荡然无存！而且反复上下屏盯着看也很容易头晕。第二个缺点就是场景少而且单调，有很多任务都是在同一张地图上进行的，毫无新鲜感，而且周围的环境也很难辨认出高低差。抱怨了半天，本作也不是一无是处。道具的种类丰富倒是增加了其他可玩的东西。但总的感觉本作像是变味儿了，很像在玩《影牢》！

B

【点评人/龙马】作为体现忍者精神的游戏，《天诛》系列应该说比较真实地再现了忍者这一特殊职业。为了不把整个系列的游戏性降低，NDS版的《天诛》中还是能够看出一些制作诚意。在保留了ACT游戏动作要素的同时，系列中使用忍术的策略要素也被大量继承下来。尤其是在打前几关的时候必须活用忍术以及陷阱，才能顺利通过。还有系列中的一击必杀系统，也很完美的在NDS上表现了出来。不过限于NDS的机能，本作的3D画面比较粗糙。甚至很多场景并不是完全的3D画面，不知道这是否违背了初代的《天诛-立体忍者活剧》这个标题呢？

B

【点评人/小沛】刚一见到《天诛—黑暗之影》时就感觉很奇怪，为何前不久在PSP上移植了一款《天诛》而现在却要在NDS上推出系列的原创作品。玩过游戏后才知道原来是换了一个厂商来制作《天诛》。换了制作组后游戏的风格自然就有了很大的变化，可以说这一作中的力丸和彩女更像忍者了，因为在本作中更加强调了“忍杀”的重要性，在游戏后期基本上无法和敌人正面交战。而且在《黑暗之影》中道具和陷阱的重要性也大大加强，打倒敌人除了用忍杀之外就要靠道具和陷阱了，这使游戏的乐趣与以前大有不同，给人很新鲜的感觉。但本作的画面和视角实在是有些差。

B

刚开始看到这款游戏的画面时实在没有继续下去的冲动，但一操作便立刻放不下了，真是突出了掌机软件特点的游戏！！

[点评人:龙马]

绝体绝命都市2·冰封的记忆

时隔两年《绝体绝命都市》的续作终于又与大家见面了。继上次的地震之后本作又迎来了洪水的威胁，而且灾难场景的表现也比前作有了很大的提高，经常出现能够让人不禁发出赞叹声的魄力场面。新加入的身体热量值（TP值）也很有创意，大大增加了游戏的紧张感。游戏中的很多细节也处理得很细致，经常能够带给人意外的惊喜。

PS2	游戏原名：绝体绝命都市2·冻てついた记忆たち				CERO 15
	IREM	7140日元	2006.03.30		
逃生冒险	DVD-ROM	日版	1人	215KB	

骤变的环境，不变的人心，只要不放弃希望绝体绝命也能变成活体活命！

当年《绝体绝命都市1》发售的时候就觉得这款游戏很特殊，在当时多以恐怖和解谜作为AVG游戏背景的年代里这样一款以自然灾害作为背景的游戏确实显得有些另类。虽然《绝体绝命都市1》的销量不是很理想，但游戏独特的题材和极为真实的风格还是给人们留下了深刻的印象。

今年《绝体绝命都市2》在不断延期之后终于与玩家们见面了，虽然这个游戏说不上是一流大作，但相信有不少喜欢冒险解谜类游戏的玩家一直在盼望着她吧。从游戏的不断延期也可以看出IREM确实想把游戏做得更好。实际游戏后我个人觉得游戏的品质还是很高的，画面虽然不是很华丽但制作得都很细致，在整个游戏过程中也没有发现在画面上任何偷工减料的地方。作为游戏最大卖点的灾难场面也制作得极具魄力，在游戏过程中我就经常会为这些场面惊叹得不由自主叫出声来。另外游戏的剧情也比较吸引人，4个主角都很有特点，再加上每个主角的故事还相互之间有所联系更激发了玩家的兴趣，看着自己以前所使用的人物在当前所玩的剧本中出现确实让人觉得很有意思。

时到现在《绝体绝命都市2》发售的时候此游戏还可以说得上是一个另类，很难找到与她类似的其他游戏。虽然现在有很多灾难片的电影，但在游戏中想要以这种自然灾害作为背景制作游戏确实是一件很难驾驭的事情。灾难题材最为重要的就是震人心魄的场面，这点在电影中只要用画面表现给观众就足够了，但是作为一款游戏，玩家不但要欣赏画面，还要亲自参与进去才可以。这就不像以恐怖和推理解谜为背景的游戏那样容易了，总不能一直让玩家不断的躲避倒塌的大楼和下陷的地面吧，这样未免太单调而且制作成本也会提高。所以大多数厂家不愿冒险作这方面的尝试，这很可能就是以灾难为题材的游戏很少的原因。而IREM却执著地制作着这种灾难游戏，并且很好地解决了让玩家融入游戏的问题，那就是本作中TP值的设定。

《绝体绝命都市2》中很有创意的加入了TP值（身体热量值）这一设定，人物在寒冷地环境中身体热量会不断散失直到GAME OVER。这一设定不但增添了真实性，也很好的控制了游戏的进行节奏。在其他类型的AVG游戏中经常有恐怖的怪物或者各种敌人纠缠着玩家，但在灾难游戏中不可能总是有地震或洪水，当玩家在应付完一阵洪水后，在到达下一个发生灾难的场景前很可能就会没事干了，这势必会使玩家很难融入到游戏中。但本作中的TP值系统很好地解决了这一问题，为了不让游戏人物在暴雨或大雪中被冻死，玩家必须不断地采取行动来找到炉火或食物，这种紧张感一点也不亚于有一大群敌人纠缠着玩家。而且在设法保持TP值的过程中玩家还要不停的主动制定对策，如何才能不被雨水淋到，怎样搭配服装才能最大限度地保存体能等等，这些都增加了玩家的投入度。所以游戏了一段时间后您就会发现自己已经完全融入到了逃生旅程中。

←游戏进行中在读盘时加入了这种灾害报告画面，不仅加强了游戏的带入感还使读盘过程不那么枯燥了。

提到AVG游戏就不得不说一说解谜要素，一款拥有优秀的解谜要素的游戏不一定是一款好的AVG游戏，但一款好的AVG游戏必须要有优秀的解谜要素。在《绝体绝命都市2》中严格来讲是没有什么谜题的。因为这款游戏讲究的是真实性，所以不可能像其他幻想类游戏那样动不动就出来一个传送阵或者定时开关什么的。本游戏中的解谜要素都很自然地融入到了游戏中的灾难里来考验玩家们的应变能力。面对突如其来的洪水或地震究竟应该如何躲避，玩家必须立刻开始分析周围的情况并在短时间内作出对策，这看起来虽然不像是解谜，但也要开动脑筋不断应对，并且成功逃生之后的成就感也绝不亚于解开谜题。

此外此游戏还有很多值得称道的地方。比如人物动作的表现，在刚开始游戏时玩家们可能会觉得人物的行走速度偏慢，可您在游戏了一段时间后就会发现在逃生过程中这种略显缓慢的步伐简直把人物的疲劳感觉表现得淋漓尽致，随着体能的下降人物的脚步还会逐渐变得踉跄，体能透支时的眩晕效果也制作得非常值得称赞。本作的道具种类也很丰富，其中不乏一些搞笑的道具，通关时还会追加收集模式。另外游戏的分支剧情还有很多，有些分支结局还很有意思让人感到很意外。

但游戏中也有一些不尽如人意的地方。最让人感到遗憾的就是游戏的视角，虽然本作的视角可以随意旋转，但这只是在特定的比较宽阔的场景中可以这样。在比较狭窄的屋子或走廊等地点视角就都被固定住了，玩家在游戏时会很不方便。好在游戏中可取得的物品都用醒目的蓝色标记标示了出来，玩家在视角被固定的情况下也不难找到道具，但在遇到比较宏大的灾难场面时就比较郁闷了，很多时候玩家听到了声音，感受到了剧烈的震动，明明知道自己身边发生了“惊天动地”的事件，但苦于不能随意转动视角，所以很多精彩的场景就这样被白白错过了，玩家想看也看不到。这不得不说是一种遗憾，不论是对玩家还是对游戏厂商。

《绝体绝命都市》制作到第二代明显比第一代有了不小的进步，希望IREM继续把这一充满别样乐趣的游戏发扬光大为玩家带来更多精彩。

A

【点评人/荇菜】日本的确是个自然灾害多发的国家，要不然这款灾难题材的游戏也不会出到第二代。不过游戏制作得还算可以，而且在自由度和故事性上，都较前作有了一定的提高。虽然游戏流程不是很长，但本作可以选择多名主人公，每人都有自己不同的故事。其实这个系列最吸引人的地方，就在于游戏题材的真实性。因为游戏是发生在很接近于真实世界的都市中，只不过一切都因灾害而变得满目疮痍。虽说是与自然灾害之间的抗争，但其紧张程度并不亚于一款打僵尸的恐怖游戏。而且完成游戏后的那种死里逃生的感觉着实令人难忘。

B

【点评人/猴子】首先可以很负责任的告诉大家这是一款好游戏。游戏的流程不是很长，难度也不高，但场景设计得很有特点，相互衔接得也很合理。作为一款以逃生为主题的AVG游戏，由于游戏中动作和解谜要素安排得很合理，玩家在游戏过程中一点也感觉不到累和烦的感觉，而且也能时刻处于兴奋之中，所以本作可称得上是一款“好吃不贵”的好游戏。游戏最大的缺点在于视角的处理，很多场景中不能随意转换视角，这导致玩家会错过很多精彩的场面，这对于以宏大的灾难场面作为卖点的《绝体绝命都市2》来说确实是一个遗憾。

A

【点评人/雪飞】很不错的一款游戏，以灾难为题材的AVG游戏确实显得比较另类，但玩过就会发现《绝体绝命都市》有着不同的乐趣。游戏中有着非常丰富多样的道具，其中很多都是现实生活中的日常用品，给玩家很强的代入感。通过道具的组合可以组成新的道具的设定也很有意思，很值得玩家研究。游戏中不同主角的剧情都或多或少有着联系，并且还有一条主线剧情贯穿其中，随着不同主角剧情的发展，主线剧情也逐渐明朗，这种剧情设定确实很吸引人。但缺点就是本作的流程稍微有些短，另外必须把隐藏剧情打出来才能了解整个故事的来龙去脉。

B

遇到大的震动当手柄开始剧烈震动时要尽快按下R1键趴下，否则就会被震倒而损失体力或耽误逃跑时机。

【点评人:雪飞】

A.C.E.2异世纪传说

机器人大战系列算得上是游戏业界的长青树，并发表了无数的优秀作品，而且近年来在PS2主机上的表现更为出众。随着主机和动画的普及，我国的机战迷队伍日益壮大，而本作则绝对是机战迷的福音。ACE第一款作品因为亲身驾驶机体战斗给玩家带来的爽快感，使该作一上市便得到了玩家的好评，而本作则继续将这种机战特有的爽快感继续发扬光大。

PS2	游戏原名：Another Century Episode2			CERO 全年龄
	BANPRESTO	7140日元	2006.03.30	
动作射击	DVD-ROM	日版	1-2人	92KB

本作将十四部高达作品的主人公全部集结，多蒙、阿姆罗、希罗等著名的动画人物都在本作中华丽登场，此外厂商的原创人物也有出色表现，可惜的是卡缪、捷多和风之魔装机神并没能上场展示自己的魅力。在本作中玩家可以控制的机体总数在八十台以上，加上敌方机体累计机体数多达两百台以上。虽然登场机体品种数量远超前作，但是每名主人公的机体都作出了完美表现，不但机体造型等忠实原著，连特色主人公的出战画面都与众不同。可以让玩家一接触游戏，便立刻感觉到机战的魅力，使玩家有一种亲身驾驶爱机上阵杀敌的真实感。在原著中的各名主角的华丽必杀技在本作中也得到真实再现，而玩家只要轻松地选择一下武器，满足了使用条件便可欣赏自己喜爱机体的热血演出。机战迷们更能从游戏中找到熟悉的感觉，并能与自己熟悉的动画作品作出对比。

明星汇聚，十四部高达作品主角大集结！整装待发，八十架机体任君选择！

在前作中僚机并不能真正出场参加战斗，而本作中僚机却可以直接出阵，通常的战斗中玩家都可以带上两名同伴一起战斗，使玩家可以同时让自己喜爱的主人公得到锻炼。在战场上，僚机可以说是作用非凡，在僚机的帮助下玩家可以放心大胆地与强敌战斗，关键时刻还能让僚机吸引敌人的火力，自己从旁支援。在战场上满足一定条件时，玩家还可以和僚机一起发动连携攻击。僚机的重要作用使本作不再是简单的一款射击游戏，而是加入了战略性的优秀作品。在不同的战役中玩家要考虑到机体的各项能力数值和该机体搭载的武器性能，不但要考虑控制机体，还要精心计划派遣最为适合的僚机出战才能相对轻松地完成作战任务，甚至可以说派遣机体直接关系到过关的成功与否。这种将战略战术思想成功地导入动作射击游戏，应该说是一种值得称赞的尝试。

本作的游戏画面相当出众，无论是地球场景还是宇宙场景都非常赏心悦目，令人心旷神怡。可以试想一下在宇宙中驾驶着高达自由飞翔，周围群星闪烁的感觉是何等美妙。在地球或者其他星球上的战斗，玩家还可以破坏基地的各种设施，充当一名出色的破坏者。在游戏中其实每话战斗的场景都不算宏大，但在视觉上却依然能给人气势磅礴的感觉，更令人佩服厂商的制作功底。此外厂商在收集方面也下足工夫，保持了机战系列的优良传统，在游戏中存在大量的强力隐藏机体，玩家必须满足了收集条件才能获得。

↑高达五小强之首希罗的招牌武器，可以消灭地图上较为集中的敌人机体，不过范围稍小。

虽然本款作品优点众多，但是也存在一些问题。首先是没有克服机战系列剧本苍白的传统缺陷，虽然登场多名个性人物，但是每名人物（原创机体除外）在剧情中都罕有亮点，更没有从剧情中表现出各个主角的性格特点，给人的感觉是将一群明星集结到一起，各自都是走走过场，并没有卖力气为大家表演。可能是因为为了追求忠实原著而导致这样的弊病，所以在玩机战系列的游戏时，很少有玩家能耐心地坐下来了解每话的剧情，而是直接按START跳过。游戏中的战斗多达七十场以上，可惜其中有很多场景的地图都比较单调，完成的任务也大同小异。比如说某些破坏任务，在游戏中有很多场战役玩家都要破坏足够数量的敌军战舰或者导弹，而这些战斗除了场景略有不同外，玩家要执行的任务完全一样。这样的战役多打几场后，甚至会使玩家产生强烈的疲劳感。如果厂商能够在剧本方面和战役方面再下一些工夫，本作一定能吸引更多的玩家。

动作射击游戏最吸引玩家的应该说是亲手消灭敌人的那种成就感，而这种成就感却是建立在良好的视觉效果和视角切换迅速捕捉目标的基础上。本作的视觉效果绝对称得上华丽，但视角的切换和捕捉目标则有些不足。在游戏中玩家控制前进的方向和小地图上表示的方向稍有偏差，在加速飞行的时候经常会让玩家找不到正确的方向，尤其是新接触这类游戏的玩家，在接近地图边缘的位置时甚至会转得头晕眼花。本作中的自动锁定攻击目标本来该是方便玩家游戏的设定，但在那些必须在规定时间内消灭敌人战舰的战役中，这个设定绝对会让大部分玩家气得火冒三丈。由于自动锁定的敌人是最近距离的敌人，而必须消灭的战舰距离通常比较远，玩家在寻找到目标后立刻要快速接近，然后切换攻击目标。而自动锁定的敌人目标却经常会拖住玩家的行进方向，让玩家在费劲力气找到敌人战舰后却不能快速靠近攻击，最终的结果是导致任务失败GAMEOVER。也许那些擅长这类射击游戏的玩家觉得这样的设计理所应当，但是对不太擅长这类游戏的玩家来说，这无疑是阻止他们对这类游戏产生兴趣的一座高墙。想分辨一款游戏的好坏最简单的方法就是看它的销量，厂商也非常重视这点，因此在游戏中贴心地准备了三个难度供玩家随时调换，但是这种不太合理的设定轻则让游戏饱受批判，重则会使广大玩家对该系列失去兴趣和信任。

总体来说，本作还是一部优点远大于缺点，非常值得玩家认真一玩的优秀作品。

B

【点评人/大怪】机战迷们绝对不能错过的一部作品，光从出场角色的强大阵容上就可以保证这一点。玩家在游戏中可以亲自上阵，使用远近武器及特色的必杀技将敌人全部消灭。各机体的武器都忠实原著，在使用特色的武器时让看过动画或者对机战熟悉的玩家立刻产生强烈地亲切感。使用近身武器的打击感觉相当出众，夸张的说玩家甚至可以听到敌人机体的呻吟。本作是一款集十四部高达作品之大成的梦幻级作品，最让我惊喜的是本作还能进行双人对战，跟好友用高达一决胜负正是我梦寐以求的快事。唯一让我遗憾的是，我最喜欢的几部作品中的机体并没能在本作登场。

A

【点评人/龙马】面向机战饭与萝卜控的绝对不容错过的游戏。本作将大部分高达作品的机师和机体汇集一堂：例如：热血男多蒙、外号五小强之首的希罗等著名的动画人物都在本作中原汁原味登场。此外游戏中是有原创人物和原创机体存在的。A.C.E.系列与机动战士GUNDAM系列在游戏时的区别，给人最大印象的就是实际战斗中僚机的作用更突出，而通过与僚机的配合才能通过的部分场景也使扮演孤胆英雄驾驶员的玩家们不再那么寂寞吧。在动画中GUNDAM系列的剧情都是相当出色的，特别是近年的作品，可是在相关游戏中总是难以得到体现。

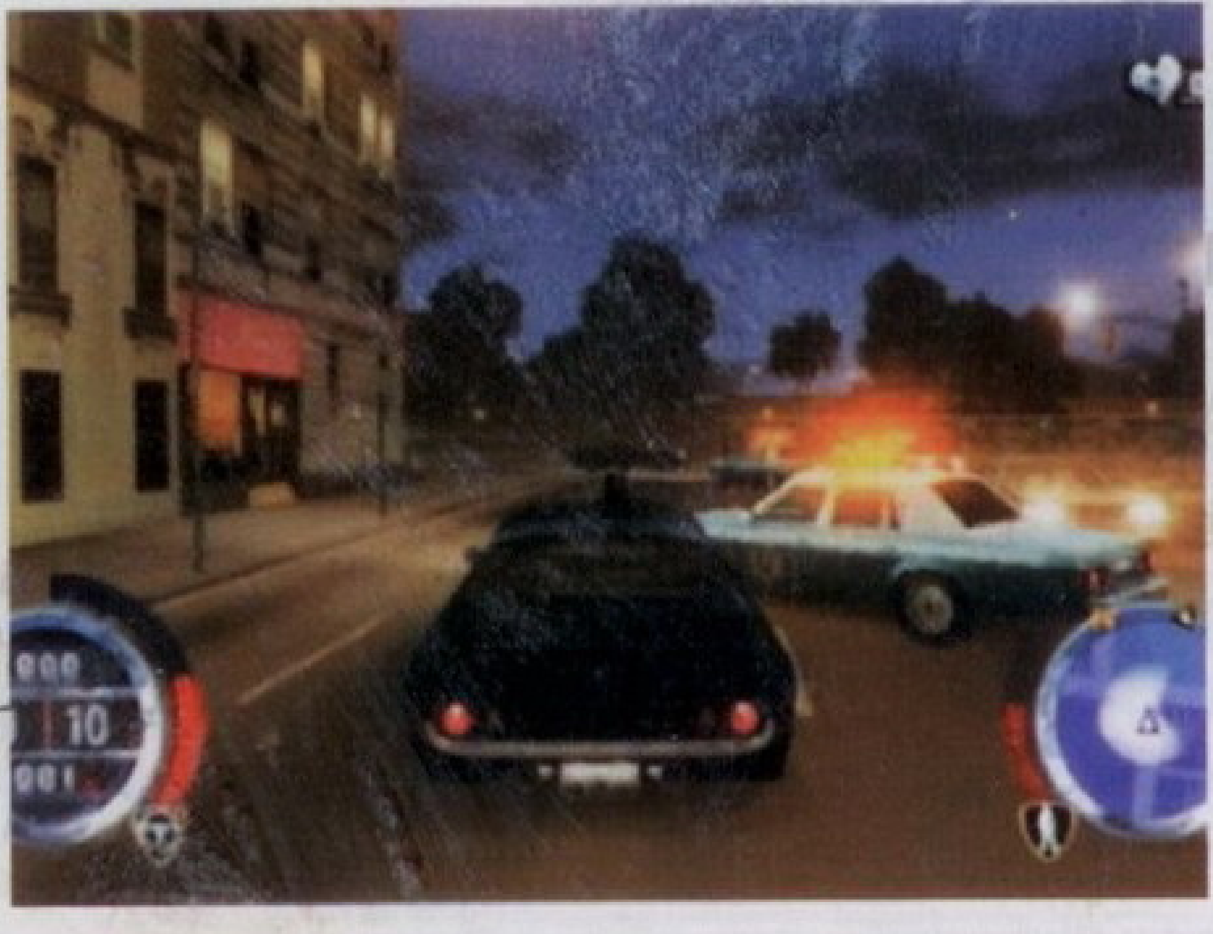
B

【点评人/小沛】喜欢《超级机器人大战》、喜欢BANPRESTO的话，那你一定会喜欢上《A.C.E.2》。这个机器人动作游戏几乎就是机战的类型转换作品。与机战一样，本作中登场的机器人都是高人气角色，虽然没有那么多，但也基本能满足每个人的喜好。而新加入的热血机体神高达、飞翼高达、高达试作系列以及在《机动战士高达0083》中最受欢迎的机体之一：高达GP-03D也将以完全形态登场，这更让本作比前一代更有吸引力。除了角色，各机体的攻击手段都被忠实地再现了！再加上高达们都是真实比例大小，所以在战斗中更显得魄力十足。

A

完成了一周目的攻略得到的隐藏机体，一定在购买后才能使用，请准备好足够的金钱。

【点评人:龙马】



车神·平行线

如果一个游戏出了名，那么就不可避免地会出现一些模仿性的作品。有些模仿作品会抓住原作的精髓不仅成功模仿还会做出一些突破，达到较高的品质；而有些作品却仅仅模仿了原作的皮毛，而且品质也不是很高。很遗憾的是本作就属于后者，本作虽然尽力模仿大获成功的《罪恶都市》系列但整体品质却与要模仿的作品相差很远。

PS2	游戏原名：DRIVER PARALLEL LINES			
	ATARI	49.99美元	2006.04.01	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	65KB

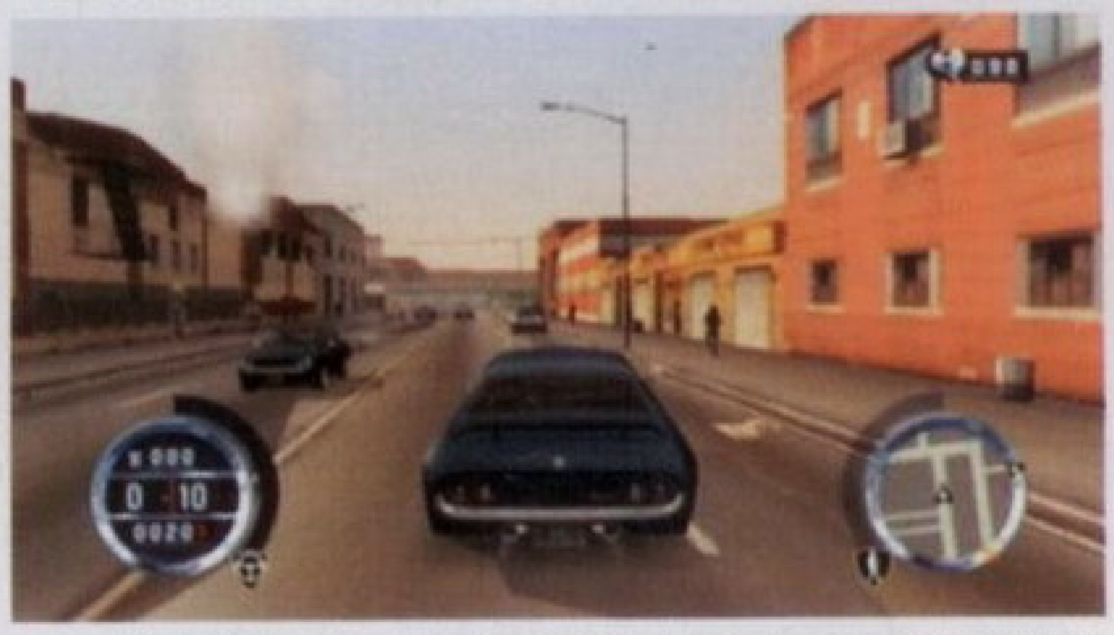
可以『为所欲为』的美式游戏！系列的最新外传性作品，又一款

刚听说《DRIVER》这款游戏时笔者还以为这是一款类似《疯狂出租车》的赛车游戏，或者是像现在所流行的那种既可以竞速又可以随便撞车的火爆爽快型游戏。但是实际游戏后却感觉比较失望，此游戏可以说就是一个《罪恶都市》的不成功的模仿型作品。

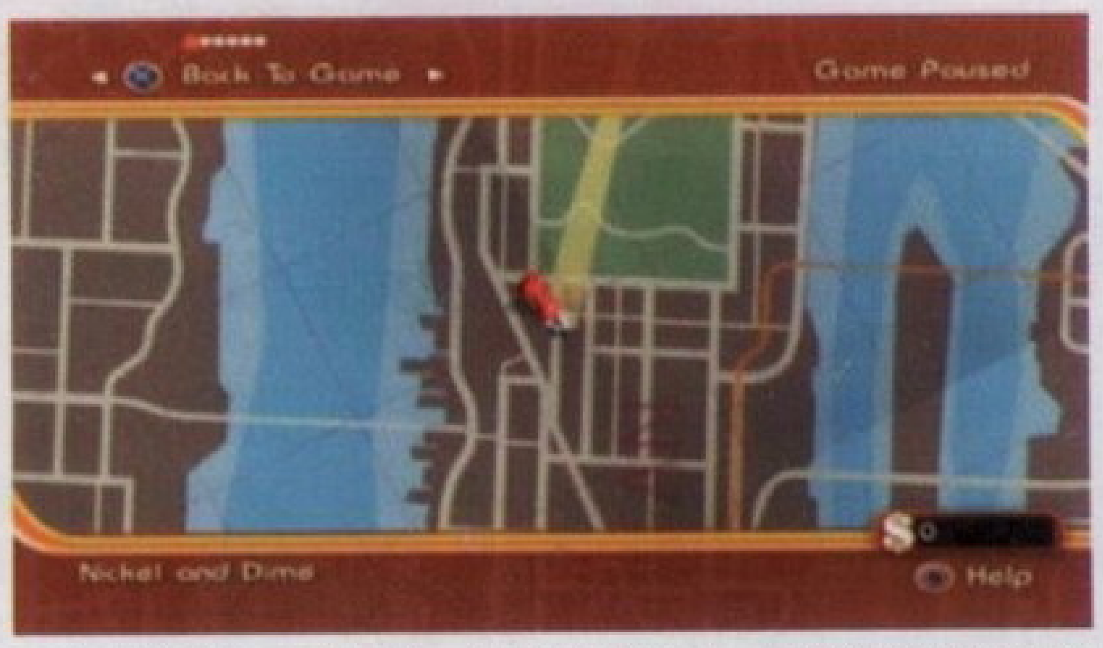
不论是《DRIVER》的游戏画面，街道布局以及人物造型等等都和《罪恶都市》系列极为相像。另外包括游戏的进行方式也与《罪恶都市》如出一辙，玩家要不断按照地图上的提示到达指定的位置，然后再完成剧情。但是模仿归模仿，本作的品质可是远远不及《罪恶都市》系列。游戏的画面还算可以，比较接近《罪恶都市》，但剧情就差远了，玩家在不停到达地图上所指定的地点后所发生的经常是一些让人摸不着头脑的剧情，笔者在进行了不短的一段游戏剧情后还是没有弄清主角究竟是在干什么。如果要说到本作与《罪恶都市》系列最大的不同，那就是正如游戏的名字一样，《DRIVER》基本上都是要开着车来完成剧情。这一点虽然比较有特色，算是厂商为了脱离《罪恶都市》系列的套路所作出的创新努力。但在《DRIVER》中驾驶汽车时的手感却与《罪恶都市》实在太像了，在加速过程中可以达到很强的速度感，但是却不能对所驾驶的车做出比较精细的控制，所以经常发生明明看到前面的车辆但是由于无法精确的操作而撞车的情况。以驾车作为卖点却连最基本的车内主视角都没有制作，不得不让人怀疑厂商的制作诚意。

但也不能否认在《DRIVER》中还是有一些有新意的地方的。比如游戏的任务就做得比较有特色，在游戏过程中会出现各种各样的任务等着玩家完成。而且很多任务都设计得很有意思，比如要以一定的速度通过某一地点等等，这些都是在《罪恶都市》中所没有的。并且最有特点的是本作中的任务还有不同的分支，玩家可以在地图上看到好几个可以去的目标点，到达不同的目标点也会有不同的情节发生。这使得游戏的自由度也算多少有所提高。另外车在本游戏中起着很重要的作用，玩家可以把自己的车开到车库中进行各种各样的改造。虽然在本作中也可以在大街上随便拦下别人的汽车然后据为己有，但玩家经过一番辛苦改造后的汽车还是轻易不会丢弃的吧。所以从这一点来说，虽然改造车的设定会使游戏丧失一定的自由性，但相应的又会使玩家更加珍惜自己的车从而在游戏中更加注意驾驶而增加了一番投入，这也不失为一件好事。

虽然是一个模仿《罪恶都市》系列的游戏，但《DRIVER》却没有模仿到《罪恶都市》系列的精髓：高度的自由度和真实性。《罪恶都市》系列之所以能够获得成功正是因为这个游戏不同于以往游戏，有着高度的自由度和真实性。《罪恶都市》系列在国内的另外一种比较流行的译法就是“横行霸道”。相信玩过这一系列的玩家一定会很赞同这一译法，因为玩家在游戏中确实可以做到横行霸道、为所欲为。但在DRIVER中虽然可以明显看出游戏在尽力模仿《罪恶都市》，但游戏的自由



度和真实性却是无法与《罪恶都市》系列相提并论的。在《DRIVER》中玩家也可以开着车横冲直撞，但是周围的人却像根本没有看见玩家一样一点反应也没有，更别提有警察出动来追捕玩家了。而且更加过分的是在本作中的警察是在固定地点出现，只要看见玩家就会不由分说地开着警车一直追捕玩家，所以有时玩家即使正常开车经过街道时也会被警察追捕，确实让人觉得既莫名其妙又滑稽好笑。而在《罪恶都市》中就要制作得真



↑游戏的地图十分简单，但是非常实用。在驾驶的时候时刻清楚自己的位置，是十分重要的事情。

实的多了，玩家干完“坏事”后不仅要面对警察的围追堵截，有时还会遇见“见义勇为”的市民。相信很多玩家也玩过《罪恶都市》，就不用笔者再多说什么《罪恶都市》中制作得逼真的地方了。《罪恶都市》之所以能够大受欢迎正是因为游戏的这一真实性，玩家可以在游戏中作出在现实生活中根本无法也不能做出的行为，玩家在游戏中可以尽情释放自己在平时所压抑的罪恶意识。在DRIVER中虽然也可作出在现实中所无法作出的举动，但由于游戏的真实性制作得不到位，玩家也就觉得自己所作的行动失去了真实性，和代入感。久而久之玩家也就渐渐失去了继续游戏的兴趣了。

本作总体来说就是一款模仿《罪恶都市》的游戏，游戏虽然做出了一些新颖的设定但是在各种细节方面却远远达不到《罪恶都市》的标准。如果您非常喜欢《罪恶都市》系列的话也可尝试一下这款游戏，因为此游戏还是多少有一些《罪恶都市》的味道的，并且在街道上开车的时候也比较爽快。

另外还要说的是DRIVER的前期宣传工作做的还是很到位的，不知有没有玩家去过DRIVER游戏的网站。DRIVER的网站制作得确实非常精致，看后不禁让人觉得这一定是个大制作的好游戏。笔者也是看过了游戏的网站后对此游戏有了不小的期待。但是实际游戏后却感到很失望。游戏想要卖得好确实也需要宣传，但是如果把精力都放在了宣传上而忽视了游戏的品质确实是一件让人觉得遗憾的事情。

B

【点评人/大怪】“罪恶都市”系列在欧美的影响力可能是太大了，恐怖的销量让后续黑帮暴力作品大多引用了游戏的操作模式。本作的前身DRIVER3应当说是一款比较出色的仿制作品，为好莱坞卖座电影“极道无间”改编作品第三作。游戏也突出了暴力动作与疾速飙车两个突出的特点。本作则是系列作品DRIVER3之后的外传型作品，在游戏中仍然延续前作风格可以驾车横冲直撞，也可以在到达目的地之后进行疯狂的暴力行为，之后还需要尽力摆脱警察的堵截。但作品对于警务堵截这方面制作的十分潦草。除了在画面效果方面还算过的去之外，其余的地方很让笔者失望。

B

【点评人/猴子】虽然游戏制作得比较近似《罪恶都市》，但无论是自由度还是真实性都不是很高。但本游戏的特点是以驾车作为主线。驾驶汽车在街道中狂奔时确实很有爽快感，遭遇警车后的追逐战也很刺激。但还是缺少一些真实性，虽然和其他车相撞时的场面很火爆，但无论撞到什么都会爆炸即使是树木也是如此，这就让人感到有些困惑了。另外车辆的驾驶手感也不是很好，实在让以驾车为卖点的此游戏大打折扣。不过本作中使用枪支作战时的手感还不错，剧情和任务也还比较丰富。如果是喜欢《罪恶都市》这类美式游戏的玩家还是可以尝试一下的。

C

【点评人/雪飞】DRIVER系列一直是口碑比较不错的作品。ATARI能够做出这样的作品，玩家们基本上还是满意的。本作的自由度仍然很高，虽然有的时候难免有模仿GTA的嫌疑，但是驾驶的手感觉仍然比较好。ATARI毕竟也是老厂了，在制作赛车游戏方面经验丰富。本作除了驾驶感不错之外，浓重的美式风格也是许多玩家所推崇的。这样的游戏越来越走红，大概是许多玩家性格比较热情奔放的原因吧。最近大作如潮，这个游戏往往容易被大家忽视。实际上这样的游戏玩起来的感觉未必不如FF12，所以大家有时间还是玩一玩吧。

B

游戏中有些剧情地点如果驾车实在难以开过去的话是可以下车走过去的，这样同样可以引发剧情。

Contact

コンタクト

本作其实是一款比较有意思的游戏，只不过序章的剧情会比较繁琐，但大家千万不要因此而退缩，实际游戏中基本不会给不懂日文的我国玩家造成任何不便。

□文/北斗

各种不同服装的技能都各具特色，料理的做成也相当实用和有趣。游戏整体难度偏低，再加上其可爱的画面风格，非常适合在NDS上拿来休闲娱乐。

NDS	本刊译名：接触				CERO 全年龄
	MMV	5040日元	2006.03.30		
动作角色扮演	卡带	日版	1–8人	512MB	

游戏初期攻略

むじんとう岛

开始新游戏的话博士会先问玩家几个问题，主要就是玩家的居住地、兴趣、喜欢和讨厌的东西等等，随便输入答案就行。接下来是一段比较长的剧情，期间会让玩家输入主角的名字，接着主角会从博士的小屋飞船掉下来，晕倒在一个无人小岛上，冒险也正式拉开了序幕……

点击下屏中的主角几次将其唤醒，这时我们还是身无寸铁，熟悉一下操作先吧：本作支持触摸屏和按键操作两种方式，不过大部分情况下还是建议使用按键操作。路上有一些敌人，以我们现在的实力去打会比较吃力，战斗方法是按B键，这时就会进入战斗

状态，战斗状态中的移动速度会相对慢上一些。本作的战斗系统不是纯回合制也不是纯动作，应该有一个潜在的ATB计量槽，战斗时双方每次都会等上一小段时间才能发动下一轮攻击。下面的洞口现在还无法进入，进上面的山洞吧。山洞里面那几个绿色不可移动的敌人比较好对付，全部干掉，注意从入口往右走有一条隐蔽的道路，在尽头可以得到一根攻击力加2的木棒，装备上吧，比赤手空拳强上不少——游戏中会有许多类似的隐藏通道，大家玩的时候应该多多注意。从上方的洞口出去后就来到了海贼船、也就是主角的基地中。进入舱门后右下角的房屋是厨房，可以用来烹调各种食物，不过需要等我们有了厨师的服装后才行，现在先不用管。左边的房屋是博士的实验室，每次完成任务后可以进去与他对话拿奖励品。中间的房屋里，浴缸可恢复体力，换衣间是用来给主角更换服装的，床可以存储，存储后会切换画面，此时触摸下屏的闹钟可以马上叫醒主角开始游戏，也可以逗小猫玩儿，床头的水晶球记录了各地的信息，可以用之定位前往要去的地方，不过现在还无法使用。

在基地修整一番后出船先练上几级，战斗中用普通攻击可以积累特殊技槽，按Y键调出特殊技菜单，选择后发动，威力比较强大。出洞后一直往下，之前无法进入的洞现在可以进去了，进洞后博士会告诉我们封印（**シール**）的使用方法。“封印”系统是本作的特色系统，点击下屏右上角的黄色方块或是按R键都可进入，之后用笔揭下要用的封印并贴在地图中即可，不同的封印有着各自的作用：问号图案的封印效果是随机的；猫爪图案的封印是召唤博士的小猫前来攻击，攻击强度与其对主角的好感度有关，所以平常存档睡着后别忙着点闹铃，多和小猫

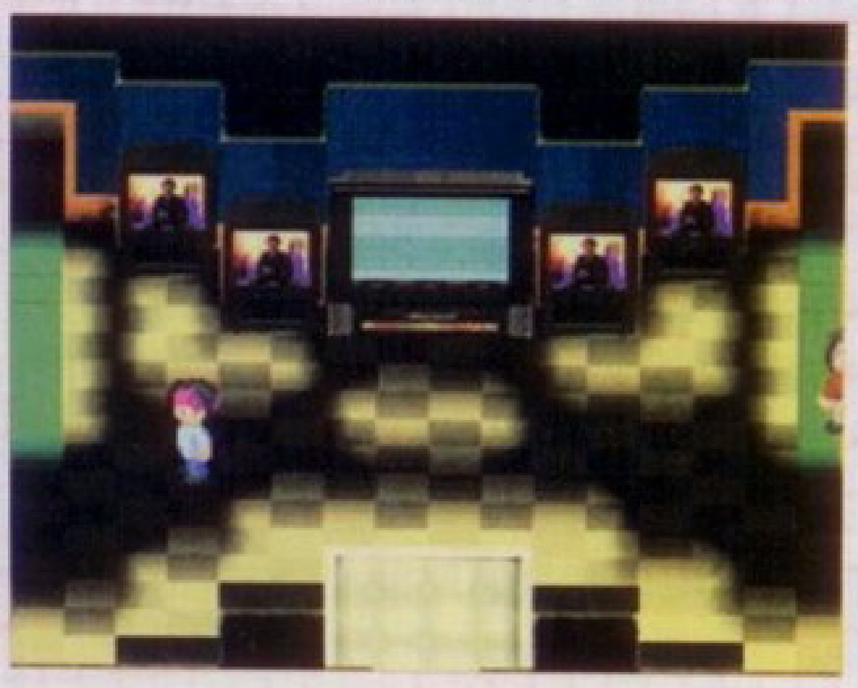
↑主角在冒险途中将会遇到许多有趣的事情。

玩玩；气球图案的封印是要玩家对麦克风吹气，吹出的气球越大，攻击力越高；船形图案的封印则是随时从迷宫中将主角传送回船上；绿宝石图案的封印效果是回收特殊的元素宝石等等。

一路前进来到洞穴的最里面会看到一个绿色的元素宝石，这时使用绿宝石图案的封印将其回收，之后博士会与主角通信告诉我们去拿右下角的那套服装。其实这套服装就在这个洞里，从回收绿宝石的地方往下走一点有一条隐藏通道，一直走就会拿到这套蓝色的Aquarain服装，马上换上吧，现在就可以使用该职业的特殊技了。从洞口出去来到海岸边上会捡到一个漂流瓶，里面是一个料理人的信，信中告知我们其在南方的**ラ・シエフビ–チ**岛。原路返回海贼船上从博士那里拿到奖励封印后去床头的水晶球将航行目标定为**ラ・シエフビ–チ**岛，上床存档逗会儿小猫，闹铃自动闹醒主角后我们也来到了目的地。

カルドキア岛

回到船上，这次将目的地定为**カルドキア**岛，到达后上岸。岛上的居民大多是可以杀掉的，杀掉后可能会掉各种道具，不过相应的，主角的名声也会变坏，可是有些特殊道具只能通过这种办法入手，说不得只好……来到长老家中，左下角的门被锁着打不开，与长老对话后再去左下角会有个自称考古学家的人愿意协助你，等其把门打开后就可以进去了。进去后一直往上走，大门给锁住了，需要先往左走打开机关再在大门关上之前冲进去，建议先将路上那只大个的敌人干掉再引发开关，不然其会挡住我们的路。进



门后先一直往右走下楼梯，不停前进最后会遇到一个正在挖掘的老头，与其对话后等上一会即可入手“土龙”服装，这套服装可以大幅提升体力。返回，在刚进大门那个场景往上出去有浴缸和床，可以回复体力和存档。

接着往上走，里面的骷髅兵和鬼都是比较难缠的主，干掉骷髅兵有一定几率得到海贼刀，攻击力比较高。路上的箱子还打不开，接着前进会得到一把万能钥匙，可以打开任何箱子，不过只能使用一次。中途有一个地方往下走也可以回复和存档，从该处一直往下就可以回到村里。在洞穴最深处的门口遇到了帮我们开门的考古学家，不过显然这厮也不是什么好鸟，一言不合双方即大打出手。其攻击力很强，特殊技和烤肉都是必须的，险胜后得到其掉下的宝剑，虽然纯攻击力比海贼刀低1点，但是有不少加成，还是换上这个吧。这里建议回去休息一下顺便再次攒满特殊技点数，进门后就是与石人怪的BOSS战了。先打掉其左右两只手，注意其举起哪只手时马上闪开防止被砸到，如果同时举起两只手就要注意天上掉下来的石头。将两只手都解决掉后接着对付其头部，此时它有三种攻击方式：一是发动地震，如果离得过近就会被伤

及；二是召唤三个石头砸下来，保持移动即可；三是飞下来一堆小圆球，被碰到的话就会被其吸血，快速移动躲避。一番苦战后终于将其拿下并成功回收第二颗绿宝石！

回长老家与其对话，他得知主角进入“魔界”后大怒，想不到刚刚给我们打败的考古学家出现，说服了长老。此时去长老家右边会发现看门的男人不见了，与其妻子对话后接到任务解救其被困的丈夫。又是一个赶时间的任务，进门后不要战斗，直奔其被困的地点，将其成功救出后他妻子的料理店终于开始营业了，在这里可以买到不少好材料。回到船上与博士对话领取奖励封印，接下来，扬帆，去**アルメカ**岛！！

【ラ・シエフビ–チ岛】

下船后会遇到正光着膀子在火堆旁做料理的料理人，与其没说上两句话一只白色的小猴子突然从天而降抢走了料理人的衣服并钻进洞里，讨还衣服的重任自然是义不容辞。山洞中的敌人大多是吸血蝙蝠，会吸取主角的体力来回复自己，好在其攻击力不高，只要挨个清除还是比较简单的；另外还有一种刺猬状敌人，会经常把自己身体变硬大幅提高其防御力，当其开始原地加速转动时最好马上闪开，这招挺费血的。这里建议将特殊技攒满，要么是专心在山洞里练级，如果是去追猴子的话还是尽量不要跟敌人纠缠，后面有一场硬仗等着我们呢。最后来到山洞内部，发现小白猴正给一只大个的棕色猴子威逼，我们需要将大棕猴打败才行。这是游戏第一场BOSS战，无法中途退出，对方皮厚的很，而且攻击强劲，战斗开始后5招特殊技全部用掉先，应该会给其相当的伤害，接下来就好办多了，运气好的话不用吃东西补充体力就能将其搞定——本作中平常回复体力就是靠吃各种食物，这些食物虽然可以回复体力，但同时也有满腹度和消化时间的限制；平常不吃东西不会饿死，但吃食物补充体力也只能在满腹度允许的条件下才行，如果满腹度全满就无法吃食物补充体力了，必须要等到时间过去食物被消化掉后才能再次进食。

将大棕猴打败后再带着小白猴走出山洞其就会将料理服还给光着膀子的那位仁兄，不过这位老大好像当“膀爷”当上瘾了，衣服拿回来也不想穿，咱们也正好乐得捡个便宜，料理服入手！穿上料理服后就可以回海贼船的厨房中或是在地图上的篝火处进行料理，将生肉煮熟后就可以随时吃掉回复体力了。做料理时先选择要做得食物，再点击锅状

图案确认即可，做料理时有一定的失败几率，一旦失败就会把食物烤糊变成炭，或是干脆掉到地上什么都没有……不过随着做料理次数的增多、料理技能会逐渐提高，再加上以后得到的一些提升料理成功率的装备就会好的多，当然，最保险的还是S/L大法了。

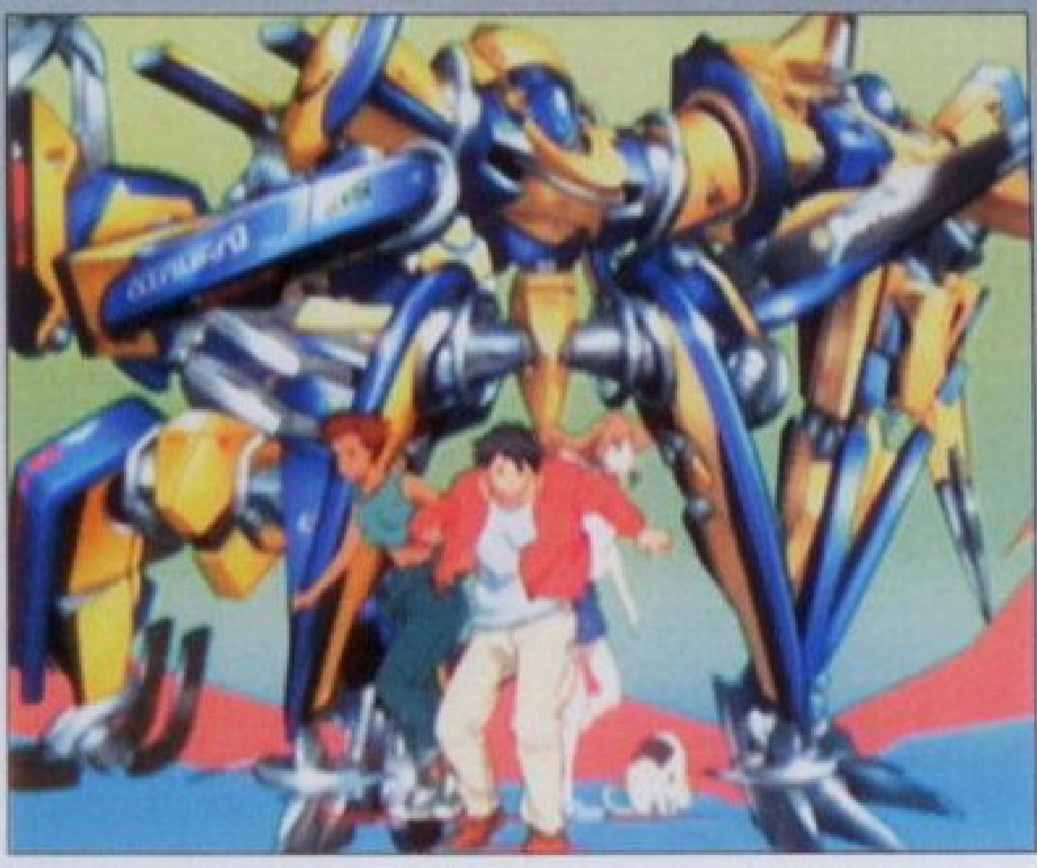
在菜单的“？”选项中，有时会看到下方出现带问号的封印，揭开后有可能得到各种有加成效果的封印，可以用来给主角装备上，最多可以装备4个。

IGPX

Immortal Grand Prix

本游戏也是根据BANDAI旗下的同名动画改编的，所以游戏中的人物设定和剧情还是比较优秀的。国内玩家可能对动画版IGPX不是很了解，但是此动画现在在日本可是很流行。也许您在玩过此游戏后也会对IGPX的动画产生兴趣。 □文/龙马

PS2	本刊译名：IGPX				CERO 全年龄
	BANDAI	6800日元	2006.03.30		
动作竞速	DVD-ROM	日版	1—2人	97KB	



根据动画中的情节，所谓IGPX就是在2023年所兴起的一项全新体育运动。3名驾驶员组成一队各自驾驶被称作IG机器的人形机械人在周长约为60公里的赛道上以大约400km/h的时速竞速。

游戏基本系统

IGPX的类型很独特是一款机械人竞速游戏。玩家在游戏中要不断地进行比赛，如果获得胜利就可以取得积分。另外还可以在GARAGE选项中对自己的机体进行改造，在这里还可以用所赢得的积分点购买零件，零件包括左臂、右臂、腿部等等。用新购买的零件可以使机体变得更强从而赢得更多的胜利。

选择GRAND PRIX就会进入IGPX的联赛模式，在这里联赛共分三个等级，每完成一个等级才能进入更高一级的联赛。玩家要不断挑战不同的对手战队，每挑战完一个战队后不论输赢都会出现下一个对手。挑战完此级别联赛中所有的战队后就可选择联赛中的第一项展开正式比赛，在这个比赛中获胜就可进入下一级联赛。

决定优势的打斗要素

看了上面的介绍很多玩家可能会觉得本作是一款类似于赛车游戏的单纯竞速类游戏。其实本作与普通竞速游戏有着很大的不同，那就是在竞速过程中加入了打斗要素。在IGPX中机体的动作十分丰富，打斗时的招式也很多样，并且还可以和僚机配合使出很多招数。灵活运用打斗招数不仅可以占据有利位置、削减敌人机体性能，有时还可以击毁敌人直接获得胜利。

变化多样的普通攻击■普通攻击主要包括×键的普通击打，△键的重击，R2、L2键的特殊攻击等等。这些普通攻击通过按键的组合可以形成不同的连击对敌人造成很大伤害。比如连按两下×键再加上△键或R2键等等。

另外按下○键后可以抓住敌人机体，然后根据屏幕上的提示可以选择按下×、○或△键。按下○键就会把敌人按到地上搓着往前走一段后把敌人扔出；连按×键就会用一个三连击把敌人打飞；而选择△键就还会暂时抓住敌人，玩家可以选择合适的地点后再按×把敌人处理掉或者把敌人拉到自己僚机跟前，这时僚机就会自动和玩家配合攻击敌人。

当屏幕左下角的COMBO槽蓄满开始闪光时玩家可以不断用×键的普通攻击击打敌人，当敌人受到一定攻击时身体就会闪现电光，此时抓住机会立刻攻击敌人就可打出极具魄力的会心一击削减敌人很多HP。

威力巨大的协力攻击■在游戏过程中不仅可以自己选择不同的招数攻击敌人，而且由于本作都是以战队的形式对战，玩家还可以与自己的僚机配合使用各种威力强大的协力攻击。而且越到游戏的后面与自己僚机的配合就显得越加重要。

按○键除了可以抓住敌人以外也可以抓住自己的僚机，之后屏幕上也会出现按键提示。根据提示可以用不同的方法把僚机推出去撞向敌人。别看这一招不起眼但减血却很多，能够给对手造成不小伤害。而且这一招也很实用，当敌人聚在一起不好上前进攻时通过这一协力攻击就可将敌人撞散后再各个击破。

另外当COMBO槽蓄满开始闪光时靠近敌人，如果这时敌人处于我方队员的夹击之下那么使用两下×键再接△键就可以和僚机一同使出威力巨大的合力攻击，只要根据屏幕上的提示不断按键合力攻击就会一直进行下去，威力也会越来越大。

决定胜负的最后冲刺

作为一款竞速游戏本作的规则是第一个通过终点的机体得15分，第二名7分，第三名5分，第四名3分，第五名2分。得分多的一队获得胜利。所以不论你把敌人的HP削减得如何，如果在冲刺阶段输给敌人也会输掉比赛。所以冲刺加速的技巧尤为重要。

在比赛中如果屏幕左下角的红色动力槽蓄满时按下□键就可进行加速冲刺。理论上只要动力槽中有动力就可加速但效果不是很好。另外在加速时一定要注意不要太急而撞到前面的机体，这样玩家就会摔倒，反而大大影响速度。当比赛快到终点时就会进入冲刺模式，如果COMBO槽蓄满就可进入超加速模式以极快的速度冲向终点。如果想在冲刺战中取胜就一定要注意调整COMBO槽来进入超加速模式。

初期赛道攻略

BABYFACE

本关中的这三台敌机还是非常厉害的，他们也和主角队一样有着非常明确的分工和机体特性。当敌人的三台机体聚在一起时很难对他们展开攻击，最好与同伴配合把他们撞开。总之本关要做好打持久战的准备，在避免被敌人围攻的同时保持好本方阵形对敌人展开攻击。

SLEDGEMAMA

别看这一关敌人的战队一上来显得很有气势，实则这三台敌机除了机动性比较高，动作比较灵活外HP和攻击力都很低。所以最开始就给队友下达“BATTLE”的指令，然后专心攻击敌机，估计第二圈跑不到一半就可将这三台敌机全都消灭了。

KONGOU

本战中敌人战队的三台机体一看就让人觉得很结实，这三台机体的HP也确实很高，所以在这关中想要靠击毁敌机取胜很困难。不过这三台敌机虽然HP很高但冲刺能力却很弱，所以最好一开始时给僚机的指令设定成“RACE”，然后一路向前冲，不与敌机过分纠缠。在冲刺时使用超加速就可轻松甩掉他们。

BATTLEROYAL

在这一战中主角没有了队友的配合要孤军奋战，不过敌人也都是各自为战，所以说本关是一场大乱斗。开始后最好立刻冲到前头后转过身来看另外三台机体的战斗情况，有机体冲过来的话就把他打回去。当其他三台机体都消耗得差不多时再过去把他们一一消灭。另外要注意那台白色机体，普通攻击对他是无效的，要先按○键抓住他再攻击。

SCHILDKROTE

这一战队的敌机比较特殊，普通的通常攻击对他们是没有效果的。要想攻击他们最好使用○键先将他们抓住再实行攻击，或抓住同伴后撞向他们，另外回旋攻击也可对他们造成伤害。由于普通攻击对敌机无效所以就很难使出合力攻击了，不过好在这一战中对手也不经常攻击玩家，而且他们的HP也不算高，所以还是可以考虑击毁敌机的。

BLUE ROSE

这一战的三个对手也比较难缠，对手机体的机动性和HP都比较高，另外还有一台敌机频繁使用让我方暂时麻痹的特殊攻击。在隧道中有很多的柱子，一定要注意，可以利用这些柱子对敌人造成一定伤害。

BLACK EGG

对手小队三台机体的动作都很灵活，而且其中一台机体经常使用防御，还会绕到玩家身后，所以很难打到他。如果想击毁对手机体就要设法把他们分开后使用协力攻击技。不过对手这三台机体的冲刺能力都不是很强，最好在最后冲刺时击败他们。

把对手机体全部击毁后可以获得很多积分，所以可以先不停的挑战容易的战队击毁敌机获得大量积分来改装机体。

syphonfilter DARK MIRROR

虹吸战士系列作为欧美第三人称视角射击的代表性游戏有着稳定的用户群，本次这款psp原创版本仍达到了超高的素质。 □文/大怪

PSP	本刊译名：虹吸战士黑镜			
	SCEA	39.99美元	2006.03.14	EVERYONE E
动作冒险	UMD	美版	1人	——

本作最让笔者惊讶的是游戏的画面质量。本身第三人称视角射击游戏就类似fps类型需要强大的硬件基础支持，这款作品几乎达到了psp的机能极限，3D场景的表现效果甚至超过了众多ps2平台同类型作品。

游戏级及剧情简介

PSP上刚刚登场的虹吸战士系列最新作："虹吸战士一黑镜"体现了PSP平台接近的极限机能的画面表现素质。SCEA发行的这款第三人称视角精品在剧情方面完全摆脱了系列传统的故事架构，为完全的原创剧情作品。主角是GABE LOGAN和LIAN XING，作品与系列作品中经常出现的SYPHON FILTER病毒毫无关联。Gabe Logan运营一家法律上并不存在的机构，他与他的战斗队伍善于进行"不可能的任务"，所接受的都是些对于传统军队不便介入，对于情报工作人员又过于危险的极限任务。可我们的英雄GABE却精通于这个类似于SWAT+CIA的工作，并成为了传奇人物。而本次，GABE接受了调查RED SECTION这个地下军事组织，历尽万难

后最终捣毁了其妄图制造毒气系统的内部机构。在作品中，出现了众多先进武器的使用让作品完全区别于传统的战争FPS或第三人称视点动作游戏，充满了剧情+解谜+动作+第三人称视点射击的综合乐趣。

初期三部分流程攻略

●第一部分：深入敌后游戏刚开始，GABE潜入了阿拉斯加的炼油厂，开始扫清Red Section这个准军事组织的武装成员。靠墙站着把武器选择成刀子，等第一个守卫移动过来，慢慢移动到身后将他干掉。然后选择狙击枪，射击前方高塔上的敌人。前行取得死去工人身上的钥匙卡，然后射击右侧铁网内的油桶。从油桶爆炸炸开的入口进入，下蹲躲避在箱子后面，干掉前方两个敌兵。爬上左后方梯子，再爬上铁架，在一个工人尸体上找到隐藏证据（Hidden Evidence）。下来使用RTL滑行到小房间处，使用钥匙卡开门进入后从桌子上得到另一份隐藏证据。出来使

用RTL返回开始的平台，爬梯子下去来到西侧角落，爬上箱子后跳起抓住墙上侧，向左侧移动通过铁栅栏，下落到下面。收到消息后使用EDSU镜发现左侧一个发黄光机关，射击它开门。进门爬梯子下去，来到下个区域蒸馏车间。这里有个敌人，干掉他后从墙角得到加血包和隐藏证据，打开旁边的箱子还能找到护甲。从另一侧的梯子爬上去，小心干掉一个敌人后再爬上中间的梯子。干掉敌人继续向上爬梯子，在一个梯子上发生情节。下方倒塌，并且气压出现问题，必须赶紧关闭上方开关。然后使用狙击枪干掉多个敌人，掩护Lian前进。这里敌人并不会向你射击，所以要尽快狙击干掉敌人，保护Lian不死即可。记住每干掉一批敌人就按一次Select键让Lian继续行动。掩护她爬上梯子，最后利用绳索滑行到左侧平台和她会合，这个任务就完成了。

操作介绍：

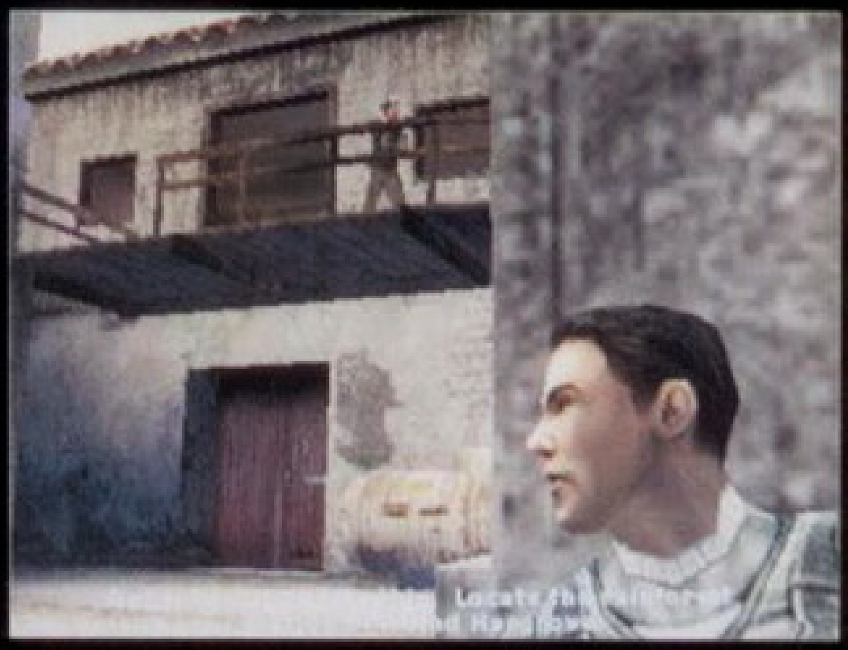
■标准模式（自由瞄准）

◆上：互动键（跳跃、爬行状态等动作）/镜头放大（狙击时）◆下：下蹲/镜头缩小（狙击时）◆左：使用所选工具/工具菜单（按住）◆右：改变武器射击方式/武器菜单（按住）◆×、□、○、△：移动准星 ◆L：用枪锁定/用狙击枪瞄准 ◆R：射击、使用道具 ◆SELECT：命令

●第二部分：红杰克 开始位置的平台右侧有加血包，身后还有护甲，根据情况选择它们。然后选择狙击枪和x34毒气子弹，射击前方高处一个卫兵。记得开始的镜头显示下方还有一个卫兵吗？他就在下方油车旁巡逻。往前走一点射击油车上的大油桶，引发爆炸把他炸死。还是在这个平台上使用RTL滑动到对面平台上，滑动过程中平台上会出现一个敌人，锁定射击他干掉他。如果被他打掉部分护甲，可以从绳索落地点左侧箱子里再次得到。向右走在尽头较黑暗的地方获得隐藏证据，然后使用RTL来到前方平台，从绳索上下来后赶快靠墙隐蔽，因为这时前方有个敌兵听到动静跑了过来。他跑过来前别动，他站在边缘时走到他的身后把他踢下去。沿敌兵跑过来的走廊来到小屋，开门后选择刀子，然后下蹲慢行分别干掉电脑前的两个敌兵。这时开动电脑是没用的，使用EDSU镜会看到旁边墙上的电源开关，开启开关后开动电脑，这样外面的电梯可以使用了。电脑旁边的墙上有加血包，地上有子弹补充，根据情况进行选择。干掉两个冲进来的敌兵后出门，旁边建筑物上有个敌兵使用狙击枪向你射击，所以要小心。出门后靠墙或者使用

狙击枪干掉他。然后返回踢下敌兵的位置，从梯子上下来后快速来到燃烧的油车旁边的固定机枪，使用它干掉前方地上和高处出现的大量敌兵。注意，使用固定机枪时变成使用摇杆移动准星，而不是四个按键了。先不要去开那个蓝色开关，来到对面北部一个铁栅栏前（这个栅栏左侧有些破损），爬上墙上的横杆，移动越过铁栅栏。在里面的工人尸体上获得钥匙卡和隐藏证据。然后返回中部，使用钥匙卡进入另一侧的B1小屋。在里面获得护甲和第三份隐藏证据。打开蓝色开关后，红杰克从电梯上出来，就进入BOSS战了。

●第三部分：寻找弗里曼 来到管道喷火



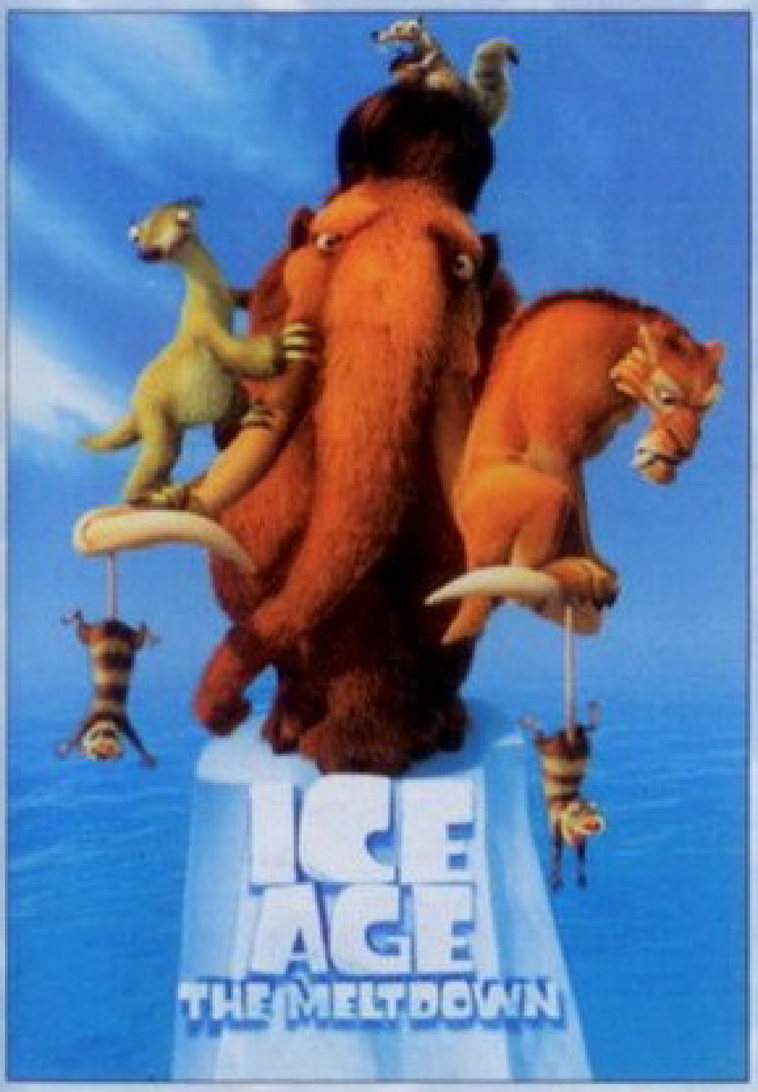
↑游戏中大多时候需要利用场景的隐蔽角度来最速消灭敌人，一味的正面对抗是绝对不行的。

的建筑内，前方右侧有一个敌兵。有多种干掉他的方式：一是用手掐他脖子、二是在身后用刀扎他、三是开启右侧墙上的机关电死他，当然还可以浪费一发子弹爆他的头。前方管道有三个位置喷火，使用RTL滑动过去。第二个喷火点很高，直接滑动过去的话会被烧到。要等它停下时通过，也可以跳下来蹲行通过。来到尽头从轨道上下来，射击小门上的开关。进入小门后右转爬行，在通道尽头不要下去。要先射击前方左侧开关，使火焰关闭。下来可以得到护甲，使用NV镜（夜视镜）可以看到入口通道下方一张纸上写着"938"（其实这张纸不用夜视镜也能模糊地看到），然后从另一个通道进入。在关闭的铁栅栏处，左转射击两个风扇后的机关开启铁栅栏。来到出口处看到一个敌兵正在砸自动售货机。等他转身离开后出来，武器换成刀来到他身后把他的头推进弹球机里。前

面两个敌兵抱怨电视信号不好，蹲行来到他们身后，用刀分别干掉他们。在电视左侧的长椅上得到隐藏证据。这时又听到一个敌兵的咳嗽声，不一会儿他就走了过来，躲避起来在他身后用刀将其干掉。从他身上得到钥匙，沿他的来路前进，在一个衣柜中得到加血包，在前方带密码锁的衣柜前使用号码"938"开锁，得到隐藏证据。继续前行来到电梯中，上升来到二楼。第三部分结束。

大怪现在已经开始相信psp的机能无限了，游戏画面素质基本上达到了ps2同类型上级作品的表现水准。

ICE AGE THE MELTDOWN



PS2	本刊译名：冰河世纪2				E
	VUGAMES	49.99美元	2006.3.14		
动作游戏	DVD-ROM	美版	1人	75KB	

小松鼠在找到松子时总是会碰到一些意想不到的事情，而且它的处理方式也经常让人忍俊不禁。这次拿到松子时冰层中又忽然喷出水来，小松鼠手脚并用堵住了4个喷口，最后一个只好用嘴去堵，后果可想而知……

随着冰河世纪电影的上映，同名的游戏也开始发售了。本次的游戏以电影中超高人气的可爱而又有些倒霉的小松鼠作为主角，是一款美式的动作游戏。游戏过程轻松有趣，里面的角色也都很可爱。

寻找松子之旅的必备技巧

↑使用二段跳后在空中按“□”键就可使出空中下砸。这一技巧可以砸坏冰层等障碍物，也是对付敌人的重要手段。

本作中的主角小松鼠在寻找松子的过程中可以说是非常执著，不仅要上大树、钻地道，有时还要潜入水里。所以本作的动作要素是十分丰富的，既有通过障碍物时所用到的二段跳、爬墙术，也有寻找松果时所必备的闻气味、挖地等技巧，还有对付敌人时的各种攻击动作。只有熟练掌握这些动作才能成功找到小松鼠最喜爱的松子。

各种有趣的小游戏

企鹅保龄球■非常有意思也很有挑战性的小游戏。要想在这个小游戏中得到高分光靠直线的简单击打是远远不够的，要像现

实中的保龄球比赛那样打出弧线球。弧线球的具体打法是先让大箭头固定在屏幕最左端或最右端，然后把小箭头固定在与大箭头相对的另一端的尽头。这样就可打出弧线球，熟练掌握后再调整入球角度在1号和2号瓶（最前面的企鹅和紧挨着它斜后的企鹅）之间就可轻松打出全倒。

高山速降■这个小游戏也很有意思，玩家操作那只看起来像是树懒的动物从高山上的冰道滑下去。冰道上还有好多旗门，碰到这些旗门就可获得加分，简直就是冬奥会里的比赛项目“高山速降”。推荐对于冬奥会还意犹未尽的玩家们体验一下。而且途中还会飞到空中按照屏幕的提示做出各种动作，看着树懒一本正经地作出各种各样空翻和转体的动作真是让人觉得好笑。

游戏初期流程

Area 1■一路吃着松子跑过去，途中的高台通过二段跳就可以轻松通过。最后松鼠找到了自己梦寐以求的大松子，但脚下的冰面却突然坍塌，于是大松子又落到了河里。跳到河中按“△”键潜入水中，然后按“×”键游到对岸。然后再顺着松子来到岩石裂缝前，上前按“△”键钻过岩石到下一个区域。

Area 2■在这个区域中要集齐3个大松果才能通过。首先在入口左边的牌子边就有一个大松果。然后使用空中二段跳再加“□”键坐破坑上的冰就可取得第二个大松果。然后顺着“爬山虎”上墙跳到整个区域的第二层平台，在第二层平台上就可找到第三个大松果，之后从入口左边牌子旁的石缝到达下一区域。

Area 3■在这里遇到第一批敌人：野猪，可以用“□”键攻击它，但这样很危险，最好用“空中下坐”攻击它们。野猪受到一定攻击后就会暂时眩晕（之后大多数的敌人都会这样）。通过山谷后从满是纹路的墙上去（中间要不断按“△”键）。通过木桥后到达剑齿虎的家里。在剑齿虎家里要当它背向玩家时去取得松子，当剑齿虎转过身时要立刻按“×”键装死。只要在规定时间内取得全部松子就可通过。

Area 4■通过剑齿虎家后在后面的区域中要找齐4个大松子。先在最开始的牌子附近的草丛前按“L1”键用鼻子嗅出第一个大松果。然后顺着松子前进，上墙后在牌子边发现一个大松子被埋在土中，上前按

↑遇到这样的高台只能连按两下“×”键用二段跳才能上去。

↑得到石头后按“R1”就可进入主视角的狙击模式来远距离攻击敌人，也可打下一些挂在树上的道具。

↑有些草丛中会隐藏着松果，到草丛跟前按“L1”键闻一下气味松果就会显现出来。

“△”键把它挖出来。然后跳到对面，下平台后向右来到一个“大树懒”的家里。挖出它家中的大松果。出大树懒家后一直前进，到达牌子前，在草丛中嗅到最后一个大松果。回到最开始的牌子前，从附近闪光的墙缝到达下一区域。

Area 5■在这个区域中会有很多石碓，按“□”键攻击石碓就会捡到石子。用石子可以攻击敌人，按下“R1”键还可进入精确的狙击模式。通过猛犸象所在的山洞后会被一只讨厌的犀牛顶回来。之后调查猛犸象身旁的牌子会进行一个小游戏：从三只蝙蝠中找出携带松子的一只，只要在限定时间内找出三只即可。之后蝙蝠会把犀牛赶走。一路顺着松子前进，在山谷中会见到一只绿色的大乌龟，先用石头打一下乌龟，然后从龟背上跳到平台上后从石缝到下一区域。

Area 6■顺着松子前进，此区域出现北极熊，不仅攻击力高移动速度也很快，要注意。顺着爬山虎到上层穿过石缝。一路不断爬上石墙前进，最后来到一只大乌龟跟前。在这里要进行企鹅保龄球比赛，只有得到100分以上才可通过。

Area 7■本区域要收集4个大松果。开始后一直向前，通过滕子荡到对岸，在紧靠瀑布的大树下挖到第一个大松果。通过第二个池塘向右穿过山洞，进入大树右边闪光的石缝中。在这里找到第二个大松果，但松果却被一只猴子抢走，调查前面的牌子进行一个打猴子的小游戏，猴子们被制服后得到第二个大松果。从石缝钻回后发现对面树上有一只猴子，用石头把它打下来，然后以树下的蜘蛛网当蹦床跳到大树上取得第三个大松果。钻入第一个水塘边大树的树缝中，在树枝上一路荡藤条前进到对面山崖上钻入石缝到下一区域。

Area 8■先找到一只拿着大松果的猴子与其对话，在争抢中秃鹫窝中的小秃鹫都吓跑了。然后帮助秃鹫妈妈找回小秃鹫，找到小秃鹫后先把它们打晕然后抱回窝里。5只小秃鹫都找齐后秃鹫妈妈离开藤条。在藤条下跳跃抓住藤条滑到对岸。进入山洞一路滑下去，来到山谷找到大树下的巨型树懒对话。然后不断吸引犀牛撞树拿到卷心菜给树懒吃。得到三个卷心菜后发生剧情。之后树懒爬上石台，站在树懒后面的石头上按“△”键，然后按“×”键选择力度被树懒“排气”吹到对面鸟窝中取得大松果（狂汗）。取得5个大松果后过桥从树桩上的缝隙到下一区域。

Area 9■与河边的猛犸象对话，然后绕过大树从蘑菇上到树枝上。一直向上注意途中有爬山虎可以攀附。与树洞中的鸟对话后被弹到对岸，一路前进到达有瀑布的山崖。然后进入山洞一路向前见到剑齿虎，在这里要进行一个打鼹鼠的小游戏，中间会出现臭鼬等其他动物，注意不要攻击它们。之后发生剧情到下一区域。

Area 10■在这里要考验玩家的跳跃能力。要不断在浮动的冰块上跳跃直到取得20个松子，之后就会出现大松果。小松鼠取得大松果后果然又发生了特殊事件，从水中跃出一条怪鱼，小松鼠又被怪鱼一口吃到了肚子里。

□文/龙马

当小松鼠被攻击后会飞出很多花瓣，重新取得这些花瓣后还可以恢复一定的HP值。

游戏，何必同日而语
——中文游戏点将台

最近一段时间正值各大机种的优秀游戏高产期，托当今国内游戏业“特殊大环境”的福，许多玩家抱着成堆的碟片忙得不亦乐乎。当游戏如潮水一般涌向幸福的国内玩家时，我们在许多游戏店里听到少年们向BOSS提出这样的疑问：“这个游戏有中文的吗？”

“中文游戏”早就不算什么新鲜事物了。但是它的产生、发展和普及却经历了一个相当漫长而不顺畅的过程。当今天的玩家们捧着PSP享受新近汉化的《北欧战神传》的时候，有多少人会想起过去那些中文游戏难得一见的日子呢？

遥想当年 从零开始

大家都知道，游戏机是舶来品，当初刚有家用主机的时候，洋鬼子设计的游戏是不会也没有必要考虑中国人能不能看得懂的。即使是在中国的香港、澳门、台湾省等地区，由于当时在这些地区也没有行货，所以也没有什么中文的游戏。另外一个影响游戏文字显示的原因是主机的硬件机能问题。在1983年，

↑当时汉化一部游戏很不容易。

↑许多游戏是后来才被爱好者们汉化的。

任天堂刚推出FC的时候，由于当时主机硬件机能的限制，卡带的容量小得可怜，多是纯日文假名显示，早期的许多游戏甚至只有英文字母。如果想使用汉字的话，就必须再额外多加容量。因此FC上日本厂商开发的游戏，带有汉字的很少见。在90年之前，虽然中国游戏界也有国人开发的游戏，但是中文游戏还是很稀有的。笔者原本以为最先推出中文游戏的是我国台湾省的游戏公司，实际上，福建烟山游戏公司（就是利用Namco的原作Battle City开发《90坦克》的那个公司）在1990年就已经开发了一款麻将游戏，并且命名为《中文麻将》，这应该是国内最早的中文游戏了。1991年3月，SEGA公司以中国台湾和东南亚地区的华人玩家为主要销售对象，推出了《恺撒大帝》和《三国志乱世群英》两款MD游戏，和台湾TXC的《棋王》和全崴科技的《圣火列传》这些FC游戏几乎是同时推出的。但是，由于当时FC的普及量远大于MD，后两者当时在海峡两岸的认知度比较高一些。因为那时候港台的盗版问题也是很严重的（严格地说，没有港台的影响，中国大陆的盗版软件市场也不会形成今天这样的规模），所以SEGA取消了《光明与黑暗》的官方汉化计划，这不得不说是一大遗憾。

过了两三年，国内从事电子游戏开发的公司逐渐转向生产其他产品，玩游戏机的人们多数还在玩动作和射击游戏，尽管当时DQ和FF已经成为日本业界的扛鼎级巨作，怎奈语言障碍太大，这些游戏连同RPG这个类型的作品在当时在国内都还不流行。直到93年的时候，北京的先锋卡通公司汉化了FC的日文RPG游戏《赌神》，这是第一个以中文姿态登场的日产角色扮演游戏。尽管因为技术问题，游戏在玩的时候出现文字闪烁和些许错误，但是当时国内玩家对这部游戏的评价还算不错。后来先锋又汉化了CAPCOM的《吞食天地 诸葛孔明传》，由于当时街机版吞食天地（三国志）在国内极为流行，中国的FC玩家们对于RPG感到很新鲜，所以这个游戏也就自然而然地火起来了。（在这之前，《吞》的日文版和NAMCO的《霸王之大陆》已经在国内流行了一段时间，而我们的电软在94年创刊时也登载了这两部游戏的攻略。很多年之后，《霸王之大陆》才推出中文的模拟器整合版。）

然而，因为D版——这个让许多玩家感到既可恨又离不开的东西，辛苦汉化游戏的公司并没有收到预期的成果。加上其他一些原因，几个中文游戏“横空出世”之后，这些中文游戏的制作技术只好被拿去生产“寓教于乐”的学习卡，在很长一段时间内，中国内地没有新的中文游戏上市。

旧瓶新酒 岁末中兴

在1994年，SS和PS作为新生代的主机，开始在人们面前显露头角，而在中国内地，连16位机都还没有普及。玩家们平时接触最多的仍然是动作、格斗和射击游戏。这些游戏并不需要汉化，所以对许多人来说，没有中文游戏并不是什么不舒服的事情。

↑《重装机兵》是许多玩家都玩过的经典。

但是，因为喜欢文字类游戏的玩家越来越多，游戏商也开始卖起了文字卡，广大玩友们面对蝌蚪爬墙一般的日文头痛

不已，毕竟看着认不懂的文字还要玩下去是件痛苦的事情。这个时候还是海峡对岸的同胞们给我们送来了宝贵的游戏食粮。除了《圣火列传》、《荆轲新传》这些91、92年的老作品，95年新出的《封神榜》、《麻雀恶魔塔》、《新乞丐王子》、

↑中文的显示让玩家们不必再为剧情头痛。

《阿Q连环炮》都是中文原创的游戏，在FC和MD主机上闪亮登场。虽然这些游戏现在看来素质一般，但是那时候对于喜欢RPG又不懂日文的玩家们来说，确实是一大福音。《封神榜》把中国古代神话题材和RPG融合起来，使用了8M的大容量，确实是前所未有的。

到了1996年底，终于又有内地的公司利用先锋卡通的汉化技术，将BANDAI的《第二次机器人大战》和Data East的Metal Max成功汉化。其中后者就是在国内RPG玩家中颇具人气的《重装机兵》。这两部作品都是FC后期的佳作，机战的受欢迎程度自不用说，而《重装机兵》以其优秀的画面、声音效果和极具代入感的剧情使玩家们感动不已。

1996～1997年间，福州外星电脑科技有限公司将其开发的《楚汉争霸》、《战国群雄》等十种中文游戏软件（以

↑外星科技的代表作品之一。

下简称《楚汉争霸》等十种游戏软件）到国家版权局计算机软件登记管理办公室进行计算机软件著作权登记，经审查后，发给了《计算机软件著作权登记证书》。上述十种游戏软件在全国各地发行。这些软件里有很多都是中国人自行开发的FC游戏，还有一部分是汉化的日本游戏名作(如FF、DQ、吞食天地1、梦幻之星4、中原之霸者等)，当时在国内引起了一阵“外星科技热”。其中《外星战士》是MD游戏《梦幻之星4》的FC移植版，虽然画面声音远不及16位机，但是总体素质相当不错。后来某D商以“振华公司”的名义生产、销售这些游戏软件的盗版卡带，并将这些游戏软件更改了名字，向全国各地销售。外星电脑公司以其侵犯自己计算机软件著作权为由，起诉至法院。最后虽然胜了诉，但是外星科技遭受的损失是不可挽回的。此后外星逐渐转向生产学习机软件，只是在近几年才又以GB为平台开发了一些游戏，这些都是后话了。

中文行货 中国制造

1997年之后，中国的游戏市场基本实现了向32位平台的过渡。虽然FC在一些地方仍然有人在玩，但是已远不如几年前流行。16位游戏机基本上只在大城市有一定市场，尽管MD卡带价格一降再降，到了1999年之后也只有陪衬的份儿了。廉价的盗版光盘游戏逐渐将相对昂贵的卡带淘汰，而SS、PS光盘的游戏破解和开发比8位机、16位机要复杂很多。投机游戏界的商人们觉得与其辛苦开发中文游戏然后被人盗版，还不如自己一开始就COPY别人的成果来得省事、划算。就这样，大家苦等许久都见不到中文游戏的到来，直到32位次世代的末期，随着SS与PS在港台地区的普及和行货化，终于有厂商肯把中文游戏做在32位主机上了。

SS的《仙剑奇侠传》和PS的《射雕英雄传》都是由中国人自己开发的游戏。如果说前者还是台湾省大宇公司N年前在PC上的经典复刻的话，那么后者则是SCEH以金庸大侠的原著为基础，全力打造的完全新作。玩家们第一次在PS主机上听到了中国人自己的配音，而且配音的素质还是相当高的(相比后来PS2上中文真・三国无双2的语音而言)。尽管这些游戏在移植或原创的时候有不尽人意的地方，但是作为正式发售的中文游戏，它们基本上对得起国人们的期待。直到今天，这些游戏仍然被认为是相当不错的官方认可的原创中文游戏。

到了128位机时代，行货主机在中国香港、台湾省等地区都已经有了比较正规的行货市场，许多日版游戏都推出了港台行货，不过它们中的大部分都还是日文的，只是包装与说明书是繁体中文而已。但是随着ICO、宿命传说2、Gun Grave OD、真・三国无双2、樱花大战、死魂曲、旺达与巨像等行货作品的出世，玩家们终于感觉到正式中文化游戏的魅力了。2004年后，随着神游科技(Powered by Nintendo)与SONY分别在中国内地推出自己的行货机器和软件，玩家们手中的GBA SP和PS2里，行货的数量也逐渐多了起来。令人遗憾的是，虽然SCPH-50009主机在国内推出了近2年，

但是因为加密措施导致不能读取其他区的正版软件，使中国的玩家们起初对它很疏远，直到欧洲某黑客小组推出了能读D盘和其他正版软件的芯片之后，这种机器才在国内热销起来。（当时正值其他版本的5字头机器停产，玩家们对7字头机器不够信任的时候，50009在关键时刻及时填补了空白，真是功不可没。）

自力更生 孤军奋战

在行货厂商为自己的销量与D版商做着艰苦卓绝的斗争的时候，也有许多默默无闻的游戏爱好者们出于对游戏的热爱，用自己高超的破解技术将自己喜欢的游戏汉化。从2000年开始，PS的《寄生前夜》、SFC的《火焰纹章 多拉基亚776》、《天地创造》、《梦幻之星4》（MD版）、《最终幻想6》、《勇者斗恶龙6》……这些过去的经典都被一一汉化，许多当初对游戏不甚了解的玩家们有了温故知新的机会。

如果说，汉化以前各个机种上的游戏属于一种怀旧的行为，那么，汉化GBA、NDS这些现行机种的游戏，就显得很有“与时俱进”的意义了。自从《寄生前夜》的汉化者施珂昱前辈成功汉化了GBA的《恶魔城・月之轮》后，《机战》系列、《光明之魂》、《银河战士》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》、

↑对战棋爱护者来说，火纹的魅力是无穷的。

《新约 圣剑传说》、《逆转裁判》系列、《赛尔达不可思议的帽子》……许多GBA游戏的汉化版像雨后春笋一般涌现出来。但是，由于汉化游戏是一件自觉自愿、没有报酬的事情，尽管每个汉化者起初都有学雷锋为人民的精神，但是后来他们才发现，被玩友们理解并不容易。

随着汉化游戏技术的提高，现在汉化一个GBA游戏的难度比过去汉化FC都降低了许多。一般来说，只要翻译和程序破解人员配合得当，将一个游戏汉化成中文版并不是什么太难的事情。有的汉化者技术和外语都很在行，这种文(外语)武(编程技术)双全的人才实在很难得，更难得的是他们能够为了对游戏的爱好，推掉许多明明可以挣钱的时间，来做这样一件没有回报的事情。这样无私的行为，还会被人误解吗?

然而现实往往就是这么残酷。当一些汉化者依靠自己的力量把游戏辛辛苦苦翻译出来，做成ROM放到网上的时候，一些D商立即将他们的作品拿去灌成卡带大卖特卖，而且还别有用心地将汉化者打上的LOGO去掉。虽然说汉化者和D商都没有游戏的版权，但是D商这样的行为比直接盗日文的版本更加恶劣。我翻译稿子义务劳动，你拿走ROM卖了赚大钱，谁愿意自己当冤大头啊?尤其是一些游戏还没有完全汉化（测试版），就被做成了D卡，导致许多玩家买来玩了之后指责汉化者“不负责任”，“骗钱”，其实这些事又不是汉化者做的，为什么要他们来背这个黑锅?

更伤害汉化者感情的是那些不惜使用任何手段，向汉化者索要ROM的人。汉化者把这些不友好，喜欢不劳而获的人称作“lamer”，大概就是“脑子里缺点什么”的意思。Lamer们缺的是什么呢?不是心眼，不是智慧，而是网络上的基

本道德。这些人为了得到游戏的ROM，可以在论坛上谩骂攻击dump游戏、破解游戏、汉化游戏的人。甚至会在不同论坛之间挑拨矛盾，导致许多不明真相的人对汉化者群起攻击。当初汉化《逆转裁判》的jpgmfan前辈就是lamer们的受害者之一。他为了防止汉化的成果被D商利用，特地让好友将游戏与模拟器结合在一起，于是许多人对这个只能在电脑上玩的《逆转裁判》很不满，随后就开始有人用挑衅的口吻激他放出ROM了。然而这位汉化者并没有屈服，而是继续推出ROM与模拟器整合在一起的版本。在多次谩骂攻击之后，有人将1-3章的ROM破解分离出来，这使得jpgmfan极为愤怒，他删除了所有的汉化资料，宣布不再汉化这个游戏。虽然这场“一个人的战争”最后以jpgmfan的退出为结果，但是仍然有许多爱好游戏的人，带着应有的觉悟继续进行游戏的汉化开发工作。一年多之后，在2004年年底，《逆转裁判》的完全汉化工作被逆转ACE小组重新整理完成。

汉化者经过各种打击和磨砺，最后还是回到了“游戏是我的爱好”这个原点。许多游戏汉化爱好者开始着重于收

↑这是2003年非典时期的纪念汉化作品。

集过去的稀有ROM，以及对一些有问题的ROM的修正补完工作。以前许多汉化过但是存在一些问题的ROM被重新破解、修补。包括一些FC游戏显示乱码和MD游戏没有声音的问题。由于一些技术上的原因，连模拟器都要重新修改，所以现在有一些FC游戏的ROM还是与模拟器一体的。由于现在针对FC游戏的lamer们还少一些，所以这些游戏能够得以被保存下来并且继续流传，真正得到好处的，还是各位喜欢游戏的玩家们。

总得来说，现在中文游戏的开发环境，比过去要好很多了。无论是汉化也好，引进也好，自创游戏也好，只要人们抱着积极乐观的态度去享受游戏生活，就会有更多更优秀的中文游戏出现在你我的面前。

Family Computer

赌神

先锋卡通/角色扮演/卡带、ROM

但凡涉及到中文汉化游戏这个话题，就绝对不能不说FC上的《赌神》，因为它应该算是我国真正意义上的第一款中文汉化作品。本作是由先锋卡通进行汉化的，汉化的质量相当之高，而且作为第一款中文汉化FC游戏，当初推出的时候曾经引起了相当大的轰动，订货量甚至远超出先锋卡通自己原本的期望。游戏的进行方式比较简单，虽然是一款RPG要素的作品，但是游戏中包括战斗系统在内的许多要素都和“骰子”有关，例如战斗方法就是控制自己的掷骰人掷骰子，掷出的骰子点数越大，能给对方造成的伤害值也就越大——这也是为什么本作叫做“赌神”的原因了。随着冒险的进行，可供我们选择的掷骰人类型会逐渐增加，它们各有绝技，有时候需要根据战斗的具体情况来加以选择。本作的游戏方式可以说是相当有新意，如果要温习经典中文游戏，是绝对不能漏掉它的。

吞食天地2·诸葛孔明传

先锋卡通/角色扮演/卡带、ROM

先锋卡通的另一款汉化得意之作，自然非《吞食天地2·诸葛孔明传》莫属了。很

↑多少玩家为之废寝忘食的游戏。

难想象街机上的横版动作游戏经典，在搬到FC上、改编成RPG游戏后仍然会是如此的优秀，这里要不得不佩服一下CAPCOM的本事了。游戏中最多可以同时让5名武将上阵，每个武将所带领的兵士数量就相当于其HP，虽然如此一来，战斗中损失掉的兵士数量只需去宿屋睡上一觉或是吃两颗药这种设定让人感觉非常奇怪，但总还算是可以让人接受。队伍要想使用计策、布置阵型等就得先任命军师才行，而军师的智力值高低直接影响到整个队伍的SP点数。为了帮助玩家减少练级的痛苦，游戏中的许多城市特意设立了训练馆，只需交纳一定的费用即可迅速提升等级。种类丰富的计策让喜

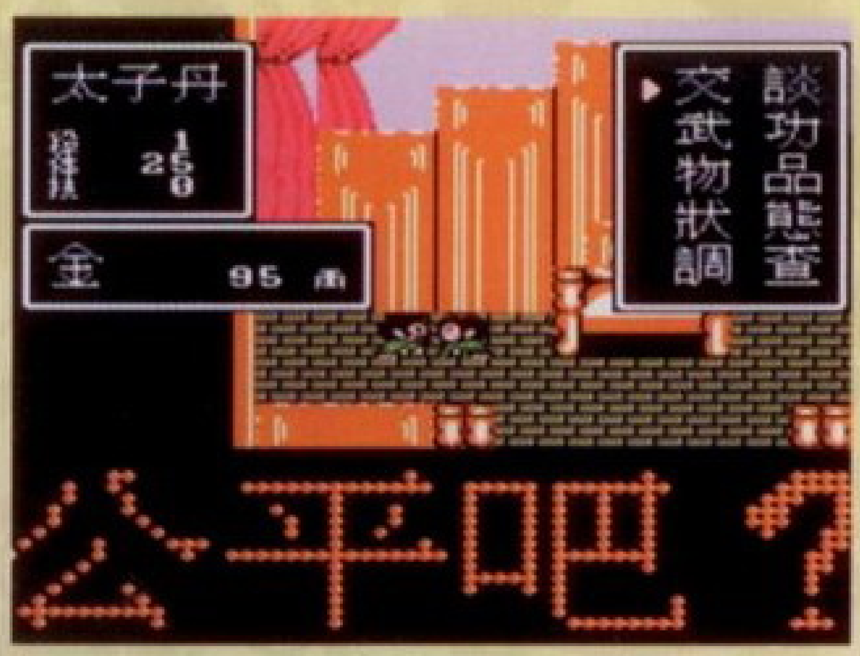
↑作品汉化得很有味道，连对话都文绉绉的。

欢以计取胜的玩家大呼过瘾，而有着三国中大量武力高强的武将做后备，排出一个准“猛男”队伍砍起来也照样痛快。经过一番漫长的厮杀之后最终帮助刘备一统天下的结局也圆了不少玩家心里的梦……

荆轲新传

外星科技/角色扮演/卡带、ROM

在外星科技公司自行开发的中文游戏阵容中，《荆轲新传》可以算是比较早期的作品，从质量上来讲也是相对较次的一款，但是正是因为有着这些早期作品的宝贵积累，才有了后期优秀作品的



↑这对话的文字真是大得吓人（笑）。

出现。本作取材自历史上“荆柯刺秦王”的故事，在史实的基础上加入了大量的原创要素和剧情。游戏整体感觉和《吞食天地2》非常相像，一样的城镇布局，相似的房屋造型和菜单界面都让人不由自主的联想到前者。这款游戏给人印象最深的地方就是人物对话时的台词都是用巨大的字显示在屏幕下方，估计视力好点的人隔了五十米都能看清楚屏幕上说的是什么(笑)。游戏剧情方面开始时显得过于突兀，什么都没交代就直接开始游戏了，而且任务提示也比较隐晦，是一款需要花点脑子来研究下一步该做什么的作品。尽管有着这些不足之处，但本作毕竟是早期国产FC中文游戏的先行者，玩一玩本作对了解当时国内中文游戏的发展状况倒是挺有帮助。

外星战士

外星科技/角色扮演/卡带、ROM

《外星战士》是1996年由外星科技公司在FC上开发的原MD逆移植版的《梦幻之星4》，有了前几年开发游戏的丰富经验积累，从而使得这次“逆移植”竟然成功了！当然，单从画面等效果来看，FC版是无论如何也无法与MD版相提并论的，不过本作绝对达到了FC性能上的极限，这样一款作品，怎么说都是成功之作。本作可以看成是《梦幻之星4》的精简版，当然，精简的只是画面等无法在FC上实现的效果，剧情、系统等部分基本都得到了完全保留。游戏整体难度还是比较大的，这一点相信只要是玩过本作的朋友都会有这个感觉。

封神榜

C&E/角色扮演/卡带、ROM

本作是一款由台湾省厂商自制的中文RPG游戏，取材自中国著名古典神话小说《封神榜》的设定使得这款本来就是面向国内玩家的游戏很容易就获得了大家的好感。游戏中玩家控制的角色从最初的哪吒一人，在漫长的冒险旅途中逐渐与小龙女、杨戬、姜太公等人结成伙伴，一起讨伐妖怪，帮助周朝打败暴虐的纣王和狐妖妲己。游戏的难度非常高，想要将冒险继续下去就必须花上不少时间

↑完全由国人自行开发的中文RPG游戏。

练级和挣钱更换装备，即使如此，在最后的BOSS战中也让人感觉比较吃力。另外，游戏的遇敌率也偏高，直接导致“走8步AB”这种不遇敌秘技的盛行。游戏中借鉴了FF3隐藏通路的设定，许多看似过不去的地方其实是可以“穿墙而过”进去拿到好东东的，当时关于本作的许多秘技就是对这类隐藏宝箱入手方法的研究。《封神榜》是一款充满中国神话气息的作品，不论是剧情、人物，还是游戏中的回复道具(例如“龟灵集”)，都让人倍感亲切，在FC上是比较不错的好游戏了。

重装机兵

DATA EAST/角色扮演/卡带、ROM

去年上半年发售了PS2版的《重装传说》，但许多玩家在玩过之后似乎远不像是当年8位机上那个曾经让我们为之感

↑熟悉的场景，熟悉的台词。

动许久的《重装机兵》了。可以说，之所以有这么多的老玩家一直对FC上那款《重装机兵》（又名“机甲战士”）念念不忘的原因，正是这款中文版游戏本身杰出的品质。在那个剑与魔法盛行年代，像本作这样一款以驾驶战车战斗为特色的RPG游戏无疑使许多人眼前一亮。游戏中能给主角和所有战车起名的设定极大地提升了玩家们的代入感，尽管从整篇来看，以打倒众多赏金首为目的的本作在总的剧情方面比较平淡，但厂商对红狼这个仅仅露过三次面的角色极为成功的刻画就足以让玩家们对本作的剧情留下非常深刻的印象。“搜寻新的战车→改造

↑红狼是《重装机兵》剧情中的重要人物。

战车→打倒赏金首→用奖金将战车改造的更强”这个基本套路一直贯穿了游戏的始终，这也正是《重装机兵》的神髓所在。游戏的背景音乐做的极为出色，各种小秘技的存在也使游戏性得到了极大的提高，这样一款优秀的作品即使放在今天都值得我们反复品味。

最终幻想3

SQUARE/角色扮演/卡带、ROM

FC上的《最终幻想3》绝对是一款经典之作，经历了前两代的开拓与沉淀，FF系列中的许多经典要素设定都是源自于本作。《最终幻想3》不论是在画面、

音乐、剧情还是游戏系统方面都相当之优秀，而且有着非常丰富的要素可供玩家研究，即使是当年的日文版都让无数的玩家为之着迷。现在，有了国内的汉化小组自己汉化的FF3，对于这样一款耐玩的游戏而言，我们不妨看看这款中文版的《最终幻想3》能带给我们什么样的新感动。

霸王的大陆

NAMCO/战略模拟/卡带、ROM

说到三国类的战略游戏，相信大家首先想到的就是光荣公司的“三国志”

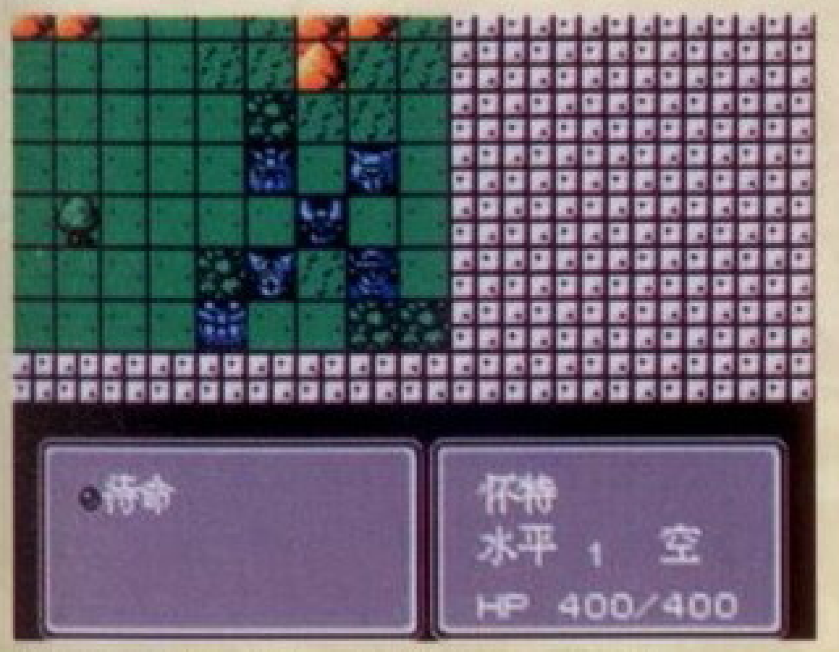
↑经典的战略游戏，2002年终于汉化。

系列，然而，NAMCO在FC上制作的《中原之霸者》和《霸王的大陆》两款“三国”游戏同样也是相当的经典，至今提起来仍然是传奇般的作品。《霸王的大陆》在前作的基础上于系统方面有了更进一步的改进和完善，其中最让玩家们津津乐道的就是“武将读书”系统：本作中，任何智力低于80的武将均可以通过看书学习的方法来提高智力值，也就是说即使是吕布、张飞这种纯肌肉型武将也可以通过此法成为一名智勇双全的顶梁柱！这个看起来有些儿戏且很不严谨的设定或许再现的是一场变味的三国之争，不过也给玩家们带来了不一样的乐趣。占领城市数量影响命令书的数量也即玩家每月使用有效指令次数的设定在本作中仍旧得以保留，众多隐藏的秘密或是BUG也是大家乐此不疲的对象。NAMCO版三国独有的人物肖像别有一番风味，完成任务时还会根据结果好坏做出相应表情，这点在当时的确非常有趣。

第2次超级机器人大战

BANPRESTO/战略模拟/卡带、ROM

FC上不得不说的一款中文版游戏，相信许多机战迷们都是从本作开始接触并



↑与《重装机兵》同时被汉化的游戏。

热爱上该系列的。与之前在GB上发售的“第1次”相比，本作不论是在画面还是系统上都有了相当大幅度的进化，由于是比较早期的机战作品，所以参战机体方面，真实系全都是高达，超级系则是盖塔和魔神的天下。游戏可以在一些特殊关卡的商店中通过购买道具提升机体能力，不过往往是杯水车薪，而“说得”系统则改为针对特殊剧情中的特殊机体，不再像1代中那种后来衍生为SD系的“说得”(或者说是机体捕获)方式。虽然切换到战斗画面时是没有环境背景的，不过机体变身时还是可以关卡专门的动画。如果机师的速度足够快的话，能够2次反击，阿姆罗的高达ｕ绝对是清场利器！即使从整个系列来看，“第2次”的游戏难度也不小，后来GB上推出的“第2次G”则要容易许多。魔装机神赛巴斯塔以及DC组织、比安博士、休白川等机战经典名词皆是来源于本作。虽然在机体和人名的翻译上和我们现在所知道的版本略有出入，但从整体来看，本作的汉化素质相当的高！

Mega Drive

兰古瑞萨2

NCS/战略模拟/卡带/ROM

似乎在我国，提到MD、特别是提到MD上的中文游戏，就绝对不能不提《兰古瑞萨2》。之所以如此，不仅仅是因为本作杰出的素质和游戏中那些个性鲜明的角色们，还因为关于它的“完全汉化版”发生的一段插曲。相信从那个时代过来的玩家朋友们应该都知道在当时的许多游戏广告中，最常见的就是关于本作的“中文版”这样一个条目了，要知道无论何时，中文游戏始终对我国

↑MD战棋游戏中最受欢迎的作品之一。

玩家们有着很大的诱惑，在当时亦是如此。于是有许多MD玩家都买了这款“中文版”的《兰古瑞萨2》，拿回家一玩，确实是全中文，当时那个感动啊；谁知还没高兴上几关，就在关卡之间的剧情介绍中重新又看到了那满篇让人头疼的蝌蚪文……一开始还以为是自己眼花，接下来以为是偶尔没翻译到的地方，直到接下来的所有剧情再次回归了蝌蚪文的时代，这才彻底粉碎了当事人心里仅存的一点幻想：这个所谓的“中文版”只不过是一个不负责任的半成品而已！直到数年之后，我们才在网上看到了有热心玩家制作和发布的真正“完全汉化版”本作，当再次看到熟悉的开场动画、听到熟悉的背景音乐，以及眼前出现的“梦幻模拟战”几个大字时，真是让人感触良多！

梦幻之星4·千年纪的终结

SEGA/角色扮演/卡带/ROM

世嘉的主机，一贯就是拥有大量优秀的硬派动作游戏而出名，特别是在16位机的时代，其上面，出过许多经典的优秀动作游戏，不过与SFC上DQ、FF等大牌RPG作品云集的情况相比，MD在RPG游戏方面就要逊色许多。而当时唯一能够扛起这面与DQ和FF对抗大旗的RPG游戏，就是世嘉原创的“梦幻之星”系列，其中尤以本作——《梦幻之星4·千年纪的终结》最为优秀，甚至可以与SFC上的FF6齐名！尽管与SFC相比，MD的机能还是更加适合动作游戏，但

↑具有SEGA自己风格的RPG作品。

本作的效果无疑让所有玩家惊叹。首先游戏的剧情设计非常优秀，再加上故事情节很紧凑，绝不拖沓，玩家不会莫名其妙的在某处溜达上半天而无法进展，小高潮时而出现，即使是长时间连续游戏也不会感到疲倦。游戏画面的颜色搭配效果很不错，色调柔和，画面整体给人感觉简洁、干净。光影效果方面也很出色，大魄力的特写镜头非常之多，甚至还拥有MD上很少见的层次叠加效果！虽然也有着一些悲剧色彩的剧情穿插在游戏过程中，但就整体而言，有不少对白还是非常有意思的，特别是那个语不惊人死不休的兽人……本作中的合体技系统是一大创新，根据队员的组合、队员特殊技能的组合而出来的特殊组合不但威力强大，种类也是非常之多，相信玩过本作的玩家到现在都还能轻松说出本作的最强合体技组合。虽然外星科技也曾经推出过FC版的本作，不过毕竟还是原汁原味的MD中文版更加让人有感觉。

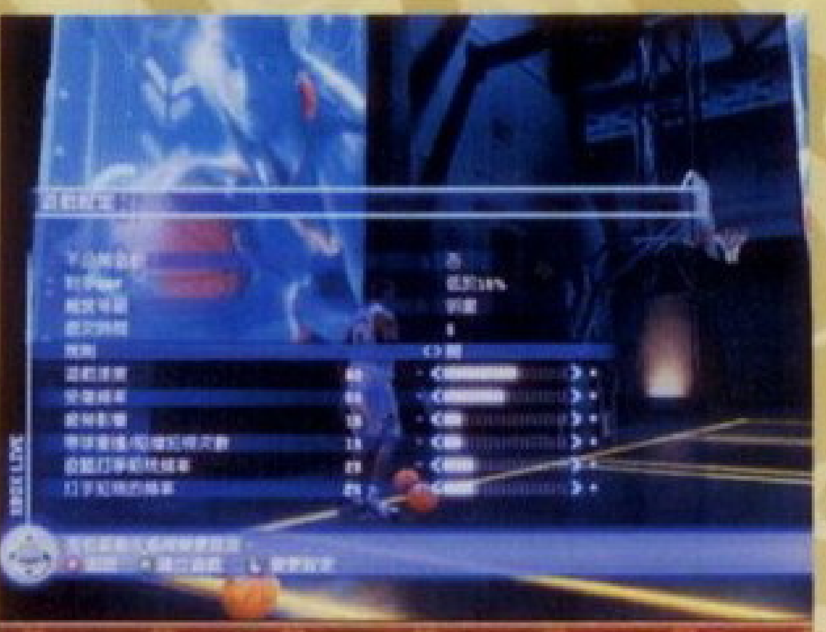
皇帝的财宝

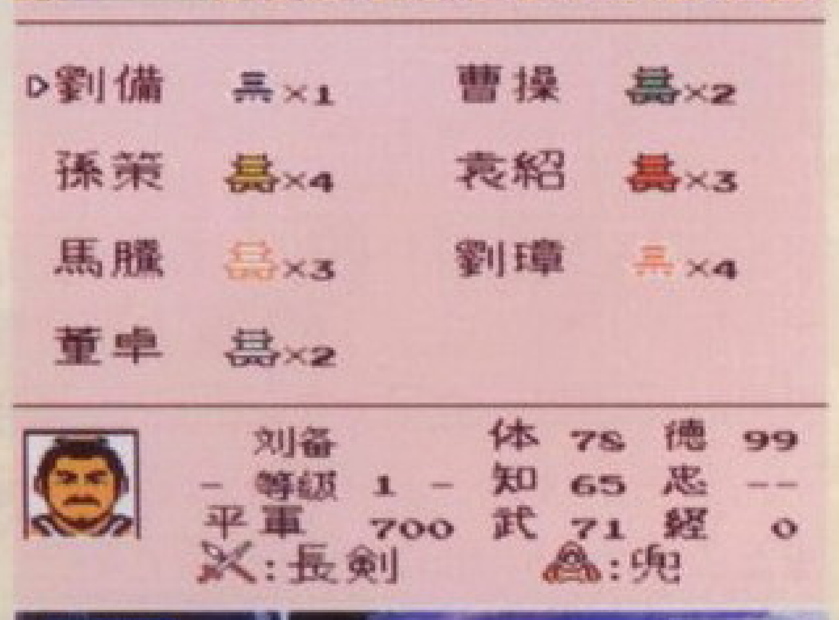
SEGA/动作角色扮演/卡带/ROM

本作其实是一部和光明系列没有任何关联的作品，当年港台的盗版商引进本作的时候硬是将其作为光明系列拿来炒作，致使许多大陆玩家将光明力量和光明与黑暗两部游戏混为一谈，也使这些游戏的名称十分混乱。由于本作并非光明系列的作品，所以与光明系列SRPG的方式有着明显的区别，《皇帝的财宝》其实是一款ARPG作品，而且是一款非常优秀的游戏，即使在所有顶尖ARPG游戏排行中，本作也是绝对排得上前列的。本作的另外一大特点就是难，而且可以说是相当的难，尤其是在跳跃这方面的要求极高，在迷宫中因为不小心没跳准而失足摔死的事情绝对是家常便饭……市面上可以买到的基本上都是由盗版商汉化的中文版，虽然翻译方面的质量比较次，不过如果与那个“不完全版”的《兰古瑞萨2》比起来已经算是好多了，毕竟这个“中文版”对玩家还是有不小帮助的。今年内还将在PSP上发售“皇帝财宝”的新作，暂时没钱购买PSP的玩家，不妨借本作来借借渴先。

帝国王朝·亚瑟传说

川普科技/角色扮演/卡带/ROM





MD上其实有不少由台湾游戏商自行开发的游戏，《帝国王朝·亚瑟传说》就是这么一款作品。本作让人印象最为深刻的就是游戏的难度，作为一款RPG作品，游戏的遇敌概率非常高，而且敌人个个皮糙肉厚，往往还没见到BOSS之前，冒险队伍就已经给耗的七零八落了。至于游戏中的那些BOSS，更是皮厚到了变态的地步，记得以前玩这个游戏的时候曾经听到过这么一个笑话：某玩家在最终BOSS战时努力奋战了半个

↑川普科技的游戏制作实力是比较高的。

小时，就在快要睡着之际忽然听到“叮”一声响，以为已经搞定，大喜，一看，才发现刚才干掉的仅仅是最终BOSS的一只手而已……游戏的剧情方面也比较老套。这样的一款游戏，以今天的角度来看，确实不怎么样；不过，对那个年代的玩家来讲，能够在MD上玩到这样一款由国内厂商自行开发的中文游戏，已经是一件非常让人激动的事情了。

太空战士·魔法战士

川普科技/角色扮演/卡带/ROM

本作可以说是川普科技在MD上最出风头的一款作品，也是一部非常不错的

↑《太空战士》这个名字以前是FF的代名词。

原创中文RPG游戏。从名称就可以看出本作是一款严重借鉴FF的游戏（当时我国将FF普遍翻译成“太空战士”），确实，本错从从战斗系统到剧情结构都与超任上的FF6非常相象，例如ATB系统、世界毁灭、召唤兽设定、进入魔界、威力无比的飞行要塞等等。尽管有着如此多的相似之处，但毕竟一款由十余人的国产游戏开发小组能够做出这种水平，确实是相当的难能可贵。客观来讲，本作的画面和音效通过MD连上电视机玩的话在当时只能算是中等偏上的效果，但由于小编第一次玩本作的时候是在世嘉的掌机“游牧民”上，所以感到游戏画面相当不错，现在想象，似乎本作放在掌机上会更加合适，而游戏鲜亮的画面色彩也让人玩起来感觉比较愉快。游戏在剧情方面也借鉴了许多FF6中的情节，玩过FF6的朋友再来玩本作的话会感到相当之熟悉，而且与FF系列一样也有着召唤兽的设定，发动召唤兽攻击时特效做的非常不错。游戏中比较恶搞的

↑模仿FF的一部作品，画面相当细致。

地方就是那个叫“爱因死躺”的超级电脑和它的兄弟、以及到处找酒喝的转世神官了，游戏在塑造这些角色上做的比较成功。NPC村民们所说的话也会随着剧情的发展而有不同，可见厂商还是非常细心的。《太空战士》绝对是一款值得好好回味的国产中文RPG游戏佳作。

Super Famicom

三国志3

KOEI/战略模拟/卡带、ROM

和其他超任游戏不同，这个《三国志3》是由台湾第三波代理汉化的官方正式版软件。除此之外第三波还以KOEI官方的名义汉化了许多PC游戏。在16位机的时代，能够有这样一个公司开发中文软件，是很不容易的事情。《三国志3》本身的素质就很高，当初出MD版的时候就在国内风行一时，而SFC版因为是中文的，所以当然更受欢迎啦。（MD的中文版到96年才在内地出现）3道的新君主系统比2有了很大提高，相信不少铁杆玩家是从那时候开始醉心于培养新君主的吧。总的来说，以第三波的功底而言，这盘卡是相当让玩家们放心的。

天地创造

ENIX/动作角色扮演/卡带、ROM

早在汉化之前，这个游戏就已经作为ENIX的知名大作，被不少玩家奉为经典了。2002年3月，《天地创造》中文版补丁初次发布。随后又放出了2.00版补丁，这部神作终于能够以中文的形态在各位玩家面前出现了。主人公阿克历尽艰难险阻，亲手谱写世界创造史的故事，当年曾经感动过无数人，曾经为蝌蚪文

↑这是最早被汉化的SFC游戏之一。

字头痛的玩家们玩着这个游戏中文版的时候，一定会感动得满眼泪花了吧。

最终幻想6

SQUARE/角色扮演/卡带、ROM

如果说《天地创造》只能让老玩家们感动得“满眼泪花”，那么最终幻想6的中文版足可以让所有为这部SFC游戏奋斗过的玩家们产生一种痛哭一场的冲动。为什么会这样？作为系列前几部作品中口碑最高的一作，FF6的王者地位是谁都无法撼动的。汉化者对于任务的性格、台词的语气掌握得都很好，汉化效果极为出色。

勇者斗恶龙

ENIX/角色扮演/卡带、ROM

《勇者斗恶龙3》和《勇者斗恶龙6》分别是罗特系列和天空系列的最高之作，这两部作品的汉化虽然比较晚，但是在众多勇者迷的支持下，最后还是汉化成功了。由于汉化版使用了外挂字库，勇3的人物名字都可以用中文来命名。不过因为程序的限制，能够用来起名字的汉字太有限了。但是这并不影响玩家们对它的热爱。这两部作品都是RPG迷们必玩的经典之作。

Sega Saturn

仙剑奇侠传

大宇/角色扮演/CD-ROM

↑什么也不说了，仙剑永远是中文RPG之王。

仙剑，一个中国玩家心目中不可替代的名字，标志着武侠RPG的顶点。从1995年到现在，10多年来一直被认为是国产RPG乃至国产游戏的巅峰。1999年，大宇公司将它搬到土星这一没落主机上，虽然在日本没有什么太大影响，但是在国内着实让玩家们激动了好一阵子。虽然本作的人物造型不如DOS版的好看，操作感也并不算太好（搞不明白大宇，怎么在PC上出的游戏那么优秀，沾上家用机就不在行了），但是仅凭《仙剑》的名字，这个游戏就已经不朽了。

PlayStation

寄生前夜

SQUARE/角色扮演/ CD-ROM

这是第一个由国人以个人为单位，以兴趣为动力汉化的游戏。施珂昱前辈凭借着自己高超的破解能力和翻译水平，将这个游戏汉化成功，凭自己的力量在PS光盘中加入中文字库，并不是一件容易的事情。本来这个游戏在国内的销量一直很一般，自从有了中文版之后，情况就截然不同了。由此可见中文游戏始终是受人欢迎的。

射雕英雄传

SCEH/角色扮演/ CD-ROM

如果说SS上有《仙剑》，那么PS上的《射雕》应该是与它地位等同的家用机武侠游戏。金大侠的原著本身就是一张吸引国内玩家的金字招牌。而SCEH在开发游戏的时候，也是很下了一番工夫的。无论是游戏系统的设定，还是专业中文的配音，都体现了这部作品的高素质。可惜PS的硬件机能实在有限，由于容量的限制，这部游戏存在着不少缺憾，但是作为一部中国人自主原创的作品，它的里程碑式地位是不容动摇的。

↑这是《射雕英雄传》的游戏包装。

月下夜想曲

KONAMI/动作/ CD-ROM

PS版《恶魔城》自一出世，就得到了众多动作游戏玩家的青睐。这个游戏至今仍然被认为是评价最高的2D恶魔城作品。GBA和DS上的《恶魔城》与它一脉相承，这些都是后话了。月下夜想曲的剧情十分优秀，但是不懂外语的朋友们就觉得比较遗憾了。(笔者当初玩的是美版，为了较好地领悟剧情)2002年，这个游戏的汉化版终于登场，现在仍然是最受欢迎的PS软件之一。

北欧战神传

ENIX/角色扮演/ CD-ROM

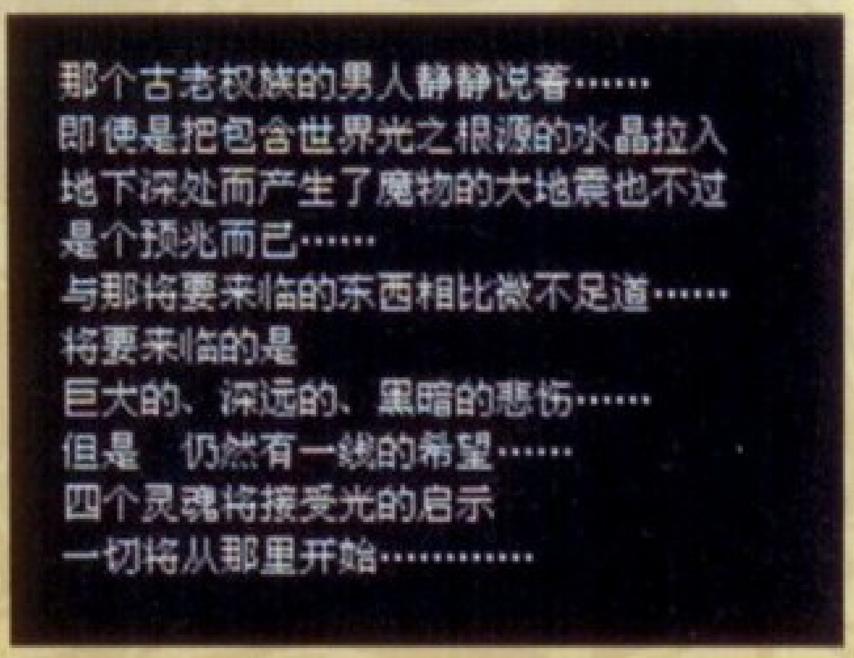
当初Tri-Ace开发的神作，破解和汉化工作进展虽慢，但是最后还是成功了。这部作品的特点就是字库的导入十分顺畅，玩家们在游戏的时候看不出修改的痕迹。这也得益于各种修改和绘图工具的进化。随着电脑的普及和软硬件的更新换代，汉化难度虽然比以前降低了，但是汉化者的工作依然辛苦，我们要好好向这些义务工作者们致敬。

Game Boy

SAGA

SQUARE/角色扮演/卡带、ROM

当初大名鼎鼎的《魔界塔士》到了D商那里就变成了《太空战士》，尤其是游戏的开头还被塞进一张解析度低劣的克劳德的照片，但是进入游戏之后却发现它和FF7没有一点关系，除了都是SQUARE开发的之外。这部被汉化的《SAGA3·时空之霸者》本身的素质却是很高的，作为黑白GB早期的游戏，是很值得一玩的。



↑当时D商害得许多玩家分不清SAGA和FF。

口袋妖怪系列

任天堂/角色扮演+养成/卡带、ROM

提到GB，怎么能不提口袋妖怪呢？这个在90年代中后期为任天堂赚取无数利润的“妖怪”级作品要是没有人汉化，那D商们未免也太“二”了一点。整个口袋妖怪系列都被汉化过，从最早期的红、绿到后来的金、银、水晶、红蓝绿宝石、火红叶绿……基本上只要出一代就要被汉化一代，谁让这部作品这么受欢迎呢？

↑口袋妖怪为任天堂和D商创造了无数利润。

合金装备 幽灵通天塔

KONAMI/战术谍报动作/卡带、ROM

台湾D商汉化的，一开始还沿用“特攻神谍”这个译名。这个游戏本身发挥了GBC120%的机能，其精细和优秀程度不是文字能够形容的。合金迷们当然不会错过这样一部游戏。虽然这只是一部外传性质的作品，但是在GB上的地位绝对顶得上一部正统之作，也难怪它的美版要叫“Metal Gear Solid”了……

勇者斗恶龙 怪兽篇

ENIX/角色扮演/卡带、ROM

能够在GB主机上和《口袋妖怪》齐名的，也就是这部作品了。凭借着DQ的名气，以及众多怪兽同伴的收集和隐藏要素，DQM在很多玩家心目中的地位甚至超过了口袋系列。看着原先DQ里千姿百态的怪物们被自己收集、培养，并且参加怪兽大赛，真是充满汗水、泪水和快乐的经历。

Gameboy Advance

逆转系列

CAPCOM/法庭辩论+侦探冒险/卡带、ROM

“异议あり！”一声熟悉的“反对”在一段时间内成为GBA玩家们的口头禅。这部游戏和其他的文字类游戏不一样，看起来更像一部互动的连续剧。本作因为文字量大，加密程序多如牛毛，所以D商并没有去沾它。直到2003年，jpgmfan前辈将游戏的前三章汉化成功。但是由于

↑逆转裁判3是集系列之大成的一作。

↑大家还记得这令人感动的一幕吗？

lamer们不遗余力的口水攻击，游戏的汉化工作人为地中断了。后来又经过2年的时间，在许多人的努力下，这个系列的全3部作品终于实现了中文化。这其中的诸多辛酸往事不为人知，只要我们这些玩家们玩的时候知道感谢，就很不错了。

火纹系列

任天堂/战棋/卡带、ROM

FE这个系列在国内的爱好者相当众多，除了早年从FC、SFC上开始玩的老鸟们之外，从GBA版玩起的新玩家也不在少数。虽然最先被汉化的火纹游戏是SFC上的《多卡基亚776》，但是GBA版的三部作品（封印之剑、烈火之剑、圣魔之光石）都是一经推出即被热心的小组们汉化。最近酷爱火纹的高手们推出了全新的同人游戏《圣邪之意志》，虽然是根据《圣魔之光石》改编的，但是改动之大，原创要素之多都是令人惊奇的。因为有这些爱好游戏的汉化者，我们才能玩到这么多优秀的游戏。

ZELDA

任天堂/动作角色扮演/卡带、ROM

赛尔达传说系列在GBA上大放异彩的一作当属《不可思议的帽子》了。(众神的三角力量是SFC复刻版)正太版的林克戴着那只鸟形帽子在海拉尔的世界中开始了新的冒险。本作的中文版在日版

↑为什么许多冒险故事都是从森林里开始的？

推出不久就开始汉化，于2005年初汉化成功。这部游戏本身的优秀程度就不必提了，汉化者为许多玩家提供了更好地认识这个游戏的机会。蓝天、白云、绿色的大地，一个戴着绿帽子的少年（汗……），这个游戏说明一个道理：简单就是乐趣。

机战系列

BANPRESTO/战棋/卡带、ROM

其实最早被汉化的掌机版机战是GB上的《第二次超级机器人大战G》。而到了GBA平台之后，从超级机器人大战A开始，汉化版本陆续推出，从A到D再到OG1、2，都有比较好的汉化版本了。机战J的汉化工作也取得了一定的成果。估计在不久之后，又会有新的汉化版出现的。机战讲述的虽然是机器人的事情，剧情又属于“关公战秦琼”的类型，但是这个游戏本身的可玩度就相当的高。在中国，机战的爱好者少说也得成千上万吧，一个游戏的中文化，给多少人带来了便利呢？用丘吉尔的话说，“从来没有这么多人从这么少的人那里得到这么多的好处。”

王国之心 记忆之链

SQUARE-ENIX/动作角色扮演/卡带、ROM

GBA上256M大容量的游戏总共也没有几个，《王国之心 记忆之链》是其中之一。SQUARE　ENIX的能力加上256M的大容量，这部游戏当然不容小视。作为王国之心系列中承前启后的一作，《记忆之链》讲述了许多1和2之间的故事，幸好中文版已经推出，王国迷们如果不玩这一作的话，将会错过很多东西。

ARCADE

傲剑狂刀

IGS/刀剑格斗/IGS基板

IGS是台湾省比较有实力的街机厂商之一。早在90年代初，该公司就汉化了问答游戏《平成万能委员会》（就是那个很多人都熟悉的××教育委员会，确实是一款寓教于乐的游戏），而《傲剑

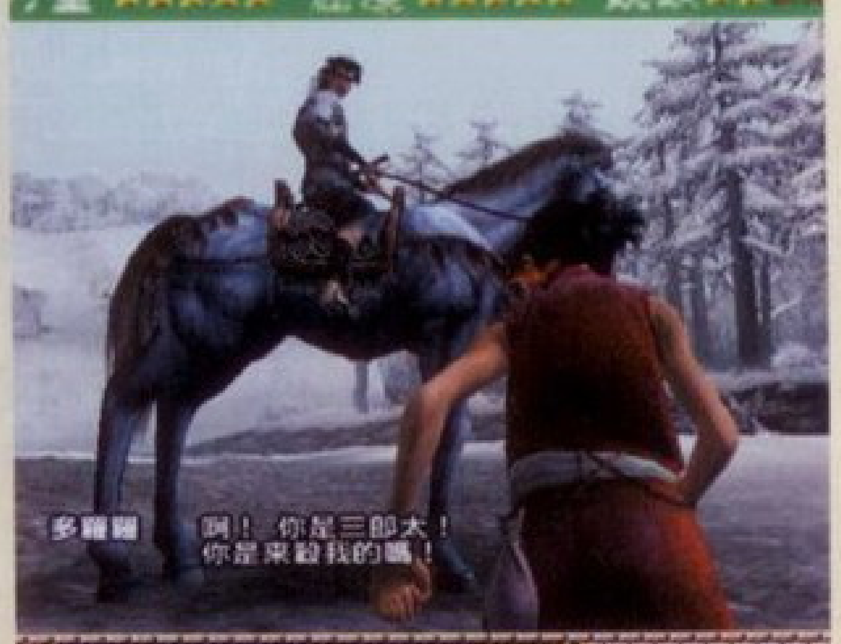
↑虽然不多见，但确实是一部好游戏。

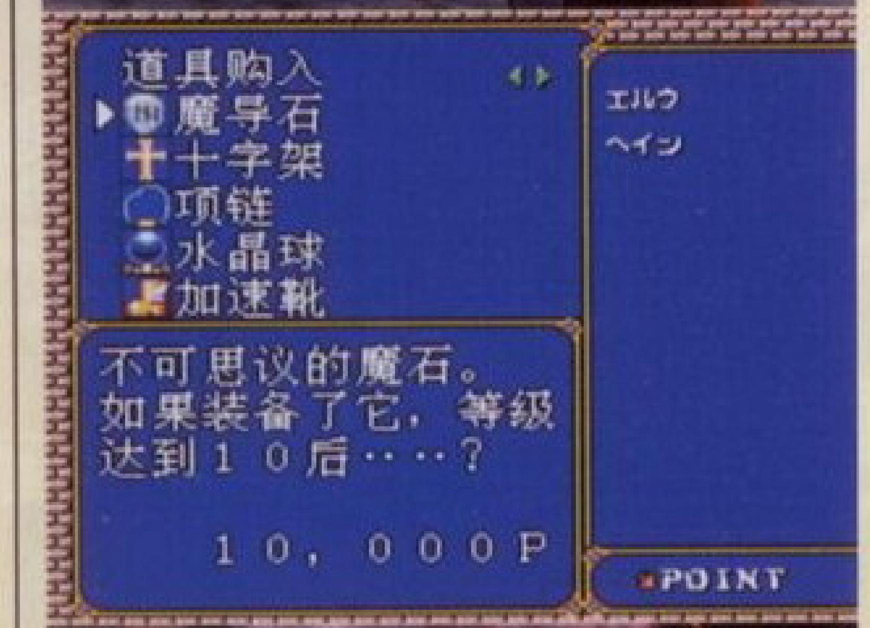
狂刀》则是IGS在90年代末吸收了《侍魂》和其他一些格斗游戏要素之后，自己开发的原创刀剑格斗游戏。游戏的故事和《倚天屠龙记》很相似，讲的都是元朝末年一群武林英豪们如何争夺天下第一，顺便反抗官府的故事。游戏中的人物造型独特，招式具有自己的风格，而不是单纯地模仿其他游戏。而各位角色除了普通技、必杀技之外，还可以发动10连击的“密传套路”，其动作之华丽，威力之巨大，在当时的街机游戏中也是很有特色的。正是因此，这个游戏才在内地受到欢迎，厂家也生产了简体中文的街机基板。

释厄传

IGS/动作清版/IGS基板

为什么这款以《西游记》为蓝本的游戏要命名为《释厄传》呢？原来吴承恩在原著小说的开篇就这样写道：“混沌未分天地乱，茫茫渺渺无人见。自从盘古破鸿蒙，开辟从兹清浊辨。覆载群生仰至仁，发明万物皆成善。欲知造化会元功，须看《西游释厄传》。”《释厄传》是《西游记》的别名，只是没读过小说的人不是很清楚而已。这部作品取材于神怪小说，使用的系统与





CAPCOM的《龙与地下城》十分相似，道具的设定，分支剧情的引进，使这部街机动作游戏在国内受到了许多玩家的重视。玩家们除了可以使用唐僧的四个徒弟（包括白龙马），还可以使用白龙马的妹妹——龙女参战。看来现在的游戏里没个女性角色就很不好卖的说……虽然《释厄传》推出的时间比较晚，国内的机厅已经处于衰退状态，但是仍然吸引了众多玩家的目光，后来IGS利用它的系统和引擎开发了另外一部名作《三国战记》。

三国战记

IGS/动作清版/IGS基板

自从CAPCOM将赤壁之战搬到街机上之后，玩友们在很多年内没有再看到以中国历史为题材的街机动作游戏。日本人不开发，中国的游戏商可不会忘了本。在取得《释厄传》的成绩之后，IGS又把三国演义的故事重新搬回到街机上。此时CAPCOM的《三国志》已经逐渐被年轻玩家淡忘，街机厅里都是KOF唱主角的时候，这么一款中文的清版游戏突然出现，这倒让玩家们着实吃了一惊。本作的系统与《释厄传》相同，仍然延续了《龙与地下城》的风格，但是游戏的角色更丰富，难度也不算低，

↑这样的游戏在2DACT中也是素质颇高的。

而打倒BOSS后“说得”敌人武将也是一个很不错的创举。本系列出了2作，评价都很高。除了一些人物形象未必能让所有人接受之外(比方说曹操在游戏里是个披头散发的大胡子赤膊壮汉，这和历史上的形象及他的性格完全不符嘛)，其他方面都是很不错的。光荣公司在后来开发的《真・三国无双》系列，在很多方面都借鉴了《三国战记》和CAPCOM《三国志》的要素。

PlayStation Portable

天地之门

SCEI/动作角色扮演/UMD-ROM

当SONY开始开发掌机游戏的时候，中国武侠题材在日本又一次热了起来。像《武刃街》这样的作品虽然由日本人做

↑这可是真正的官方中文版游戏哦。

的不伦不类，但是因为手感不错而被许多人喜爱。相比之下，《天地之门》算是很忠实中国风的作品了。为了在港台地区开拓市场，SCE也推出了中文的版本。中文游戏在新主机上推出的速度越来越快，这也说明游戏商对中国市场的

↑本作品充满了浓重的中国武侠风格。

重视程度，比以前要重很多了。不知道什么时候，《仙剑》可以来到掌机的世界中啊！

剑舞者 千年之约

Hitmaker/角色扮演/UMD-ROM

本作是继《天地之门》之后，PSP上推出的第二款中文武侠游戏。游戏画面为等身大的全3D，城镇和地图画面之间无缝链接（Seamless），迷宫中还准备了丰富多彩的解谜要素。在地图画面中可以看到敌人，只要碰到敌人就会发生战斗。敌人的能力根据颜色来进行判断，战斗前可以察看敌人能察看出敌人的种类、数量等各种情报。本作的一大要素是“物品合成”。玩家需要利用从敌人身上得到的素材来合成各种各样的道具。物品合成的菜单可以在城镇或迷宫里的宝箱中获得。另外本作对应2-4人的无线联机，看来今后中文游戏还会更多的。

北欧战神传 雷娜丝

SQUARE-ENIX/角色扮演/UMD-ROM

实际上，这个PSP版的北欧用的就是当初PS版汉化的补丁。因为PSP的软件有很多地方和PS就是相通的，所以本作推出不久即被汉化，这速度还真是够惊人的。以后如果PSP游戏汉化的速度

↑经典重现在PSP上，中文的感觉真好。

都照这样来的话，估计玩家们就玩不过来了……实际上汉化一个游戏的难度是相当大的，汉化者需要牺牲相当多的业余时间。而我们这些玩游戏的人唯一能做的，就是继续理解和支持他们吧。

Nintendo DS

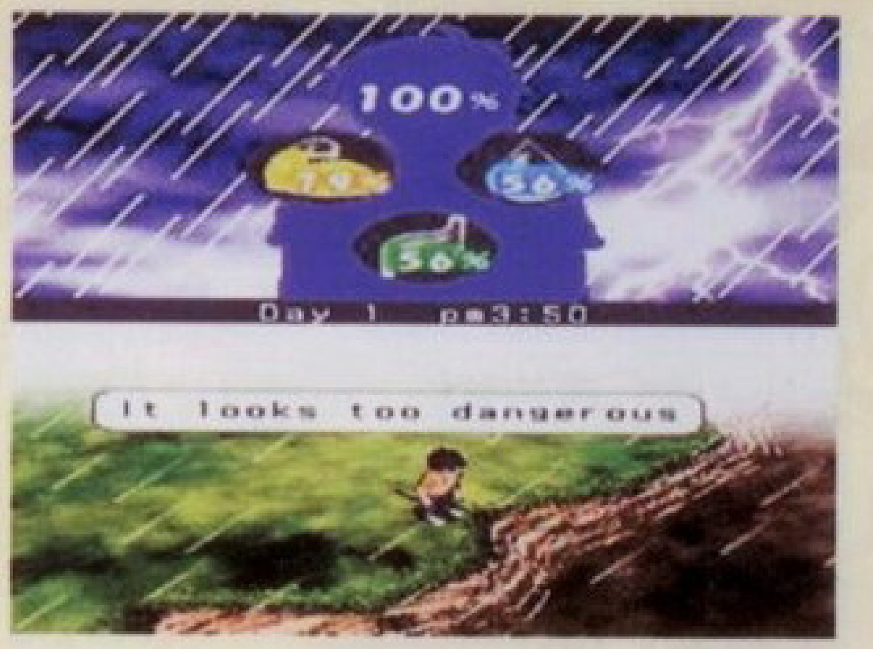
恶魔城・苍月之十字架

KONAMI/动作冒险/ROM

“恶魔城”系列在我国可以说是拥有相当多的FANS，纵观各平台的汉化游戏作品中，往往都能看到恶魔城的影子，而且其汉化速度也经常都是比较快的。作为NDS上的第一款“恶魔城”新作，“苍月”在剧情上承接的是GBA上的“晓月圆舞曲”，主角来须苍真需要前往调查一个邪教的秘密。客观来讲，本作的画面部分改进并不大，游戏的BGM也没有太令人印象深刻的曲目，这两方面可以说是无功无过。在对NDS机能的利用方面，“苍月”中主要还是体现在BOSS战后的封魔印描画上，实际的游戏过程还是以基本的按键操作为主，触摸屏和双屏方面利用的并不多。本作的魂系统和“晓月”一样，在游戏中占有相当重要的作用，打倒不少妖怪后得到的魂的作用虽然未必对战斗有太大的帮助作用，但其用法还是满恶搞的。就本作的汉化素质来讲，那是没有什么可以挑剔的地方，作为NDS上第一款由我国玩家自行破解汉化的游戏，“苍月”的意义，其实已经超越了这款游戏本身了。

孤岛冒险・迷失之蓝

KONAMI/冒险游戏/ROM



早在GBC时代，KONAMI的“孤岛冒险”就以其独特的游戏类型和细致的设定获得了玩家们的一致好评。与以往那些游戏类型不同，本作一开始就制造一场事故将玩家单独丢在了茫茫大海之中的孤岛之上，就在这个孤岛上，玩家要像当初的鲁滨逊一样为了能够生存下来，尽可能地利用岛上所有的资源以求活下去，并最终离开这个小岛。在这个以“生存”为最大前提和目标的游戏中，厂商特意设计了许多与现实生活中相仿的系统和东东，使得玩家在学习不少野外生存知识的同时体会到了游戏的乐趣。这次的NDS版孤岛冒险系列最新作“迷失之蓝”是继“苍月”后由国内玩家自行破解汉化的第二款作品。游戏的汉化素质非常高，虽然这类作品的文字量不如纯RPG游戏那样浩繁，不过能在发售后不到一年的时间里连破解带汉化放出，想来也是一件不小的工程。本作的汉化，大幅降低了游戏的门槛，有了全中文的菜单和字幕，对聪明的中国玩家来说，“孤岛求生”的乐趣要远大于辛苦了。

XBOX/XBOX360

最后一战2

微软/第一人称射击/ DVD-ROM

如今，“HALO”（港版的官方译名是《最后一战》）不仅已经成为微软和XBOX的经典游戏系列，同样也已经奠定了其在游戏业界中不可撼动的经典地位。前两代作品每一次的发售都在欧

↑HALO2值得许多FPS玩家收藏一张正版。

美地区引发了极强的抢购狂潮，单作轻松突破五、六百万份销量的恐怖成绩足以让任何厂商刮目，尚未发售的“HALO 3”，作为微软新主机XBOX360上的杀手锏级大作，更是公然宣称摆明了要在PS3发售的时候出来搅局，也只有“HALO”这么有实力的游戏才敢这么叫板。《最后一战2》不但尽最大可能地发挥了XBOX的硬件机能，使其在画面和音效上达到了极高的水准，而且在剧情方面也是一点都不马虎，再加上优秀的操作手感和联机模式，使得其成为了几乎所有拥有XBOX的玩家们必备的作品。由微软官方汉化的《最后一战2》素质上自然不用说，绝对值得玩家信赖。拥有XBOX，却没有玩过中文版《最后一战2》的玩家，肯定是要抱憾终生的了。

完美黑暗ZERO

微软/第一人称射击/ DVD-ROM

作为曾经任天堂旗下的左膀右臂，RARE的离开一直让许多玩家费解，而微软对其的大力栽培和扶植如今也终于得到的回报，RARE将会为微软在新主机上开发数款有相当分量的优秀作品，《完美黑暗ZERO》就是其中的一款。这款最初登陆在N64平台的第一人称射击游戏，在当初就获得了极高的评价，而这次的续作也不负众望，品质可以说是相当之高。故事背景为女主角乔安娜(Joanna)成为谍报员的数年前，企图控制全世界的暗黑不法企业集团彼此展开了秘密斗争，乔安娜和父亲杰克被迫卷入了这场战争当中，她在一次例行的赏金猎捕行动中，揭发了这场大阴谋，也从此改变了她的命运。凭借着新主机的强大技能，本作在画面上的表现非常突出，场景刻画相当细致，枪弹击中金属

↑这官方译名听起来怎么有点别扭呀。

物溅起的火花也被仔细刻画了出来。整个游戏场景非常庞大，几乎没有任何读盘时间，操作手感上也是一如既往的优秀。其实本作说不上是特意开发的“中文版”，因为我们只需将XBOX360的系统语言设置成为“中文”，即可玩到完全中文化后的《完美黑暗ZERO》了。首先映入眼帘的，就有官方的中文标题译名：“完美女煞星”……

铁凤凰

煜泉国际/动作游戏/ DVD-ROM

说到XBOX上的中文游戏，有一款作品是无论如何都不能错过的，倒不仅仅是因为它如何如何游戏，而是因为这款作品是由国人自制的游戏！这款由台湾煜泉国际开发的“铁凤凰”（Iron Phoenix）最早在2004年的E3展上展出，并且获得了由Team Xbox评定的“Best of E3 2004”三个奖项中的“最佳创新游戏”奖，同时也是本次展会上展出主馆（即南馆）除日本游戏外唯一一款参展的国人开发的游戏产品，这确实是一款值得我们中国玩家骄傲的游戏。本作是一款相当另类的格斗游戏，支持最多16人装

↑国人的游戏制作水平越来越高了。

配上各种武器同时战斗，与其它多数格斗游戏不同，在本作中，玩家的能力主要取决于装备的武器，而不是人物本身。另外，战斗舞台的规模也是非常庞大：比如龙谷是一个非常大的室外舞台，周围是悬崖峭壁和岩石柱，还有一个巨大的飞龙雕像；长城这个场景的战斗舞台主要是在城墙内部，这里有很多深坑还有布满尖钉的墙壁。战斗系统方面，垂直和水平攻击键再搭配左摇杆的防守指令和黑键的投掷指令，玩家还可以通过右摇杆切入动作菜单；此外还可通过多种键位组合使用出各种必杀技，有时候则是通过摇杆配合两三个键，游戏中的多数必杀技都需要等到气槽蓄满之后才能使用。这样一款由国人开发的好游戏，我们自然应该好好支持一把！

极品飞车・全民公敌

EA/赛车游戏/ DVD-ROM

这次随着台湾版行货XBOX360的正式发售，EA的两款全中文游戏《极品飞车・全民公敌》和《劲爆美国职篮 06》也同步推出了中文版本，这也是全球最大的游戏发行商EA首度在家用机游戏方面所推出的中文化作品。借由XBOX360主机的强大硬件机能，EA的这两款中文游戏也不例外，分辨率比现有主机的版本提升了数倍之多，让玩家能在大尺寸高分辨率电视上享受更为细致的游戏画面。游戏中包括角色、场景、贴图、光

↑这个游戏具有浓厚的美式风格。

线、进阶特效等部分，都有着长足的进步，将游戏角色的球员与车辆栩栩如生地呈现在画面上。在《极品飞车・全民公敌》的游戏制作过程中，首先是以激光立体扫描仪来将各种名车完整的取样到游戏中的，所以除了主要的车体之外，连细部的轮圈、碟煞等也都完整地刻画出来，满足爱车玩家挑剔的眼光。尽管EA旗下的作品大部分是体育竞技或是赛车类游戏，语言文字的影响并不大，但中文化后的游戏毕竟让人感到亲切许多，而且有了这两部游戏作为开端，相信EA今后还会推出更多的中文版游戏。

PlayStation2

宿命传说2

NAMCO/角色扮演/ DVD-ROM

NAMCO的“传说”系列一直都是一流的日式RPG游戏，在我国也有着相当数量的FANS，虽然在各代传说作品中，对动作要素的强调、充满幻想气息的世界观设定、以及形象直观的菜单指令，使得其不像大多数中规中矩的日式RPG那样让对日语头疼的我国玩家望而生畏，不过毕竟一款充满大量日文的RPG游戏对我国玩家的游戏会造成相当的困扰。所以对日式RPG游戏的汉化就相当有意义，所以，当初全中文版《宿命传说2》（港版又译作《命运传奇2》）的推出实在是一件相当振奋人心的消息，游戏极高的汉化水准即使在今天看来仍旧不失为一款难得的优秀中文汉化RPG作品。游戏剧情紧接着前作，前作主人公斯坦的儿子凯伊路将要和伙伴们一起穿越时空拯救被窜改的过去与未来，而在冒险的过程中，我们会发现剑技高超的裘达斯竟然

↑中文使这部游戏更容易被国内玩家接受。

是本应在前作中死去的里昂……游戏的剧本设定虽然有点“成人童话”的感觉，但整体来看仍旧是非常不错的；爽快的战斗系统使得游戏的乐趣大幅提升，众多的隐藏小秘密也使本作值得我们一玩再玩，《宿命传说2》是中文汉化RPG游戏的上乘之作！

多罗罗

世嘉/动作冒险/ DVD-ROM

本作是世嘉于2004年9月份推出的一款动作游戏，游戏中需要分别控制主角百鬼丸与流浪少女多罗罗来展开战斗；大部分情况下是以百鬼丸为主要焦点的，百鬼丸是个攻防俱佳的强力战士，而多罗罗的战斗戏份则要少许多，毕竟以身形小巧灵活见长的她更加适合于解谜而不是战斗。游戏是根据日本漫画大师手冢治虫的作品改编，描述的是主角百鬼丸是肩负打倒48名暗之魔神之天命而出世的使命之子，魔神为了阻止百鬼丸的使命，因此与百鬼丸的父亲醍醐景光签下协定，使百鬼丸因而成为祭品被奉献给48个妖怪，身体也因此而被48个妖怪

↑当初笔者在这个游戏上还真花了不少时间。

分别取走一部分，幸好在一名叫做寿海的医术师帮助之下以机械之身幸存了下来。为了从这个诅咒的命运中获得解脱，使自己拥有如同一般人一样的血肉之躯，因此百鬼丸决意出发旅行打倒这48名魔物，并与另一名流浪少年Dororo一起展开一场古日本的冒险之旅。虽然游戏的画面部分比较粗糙，但毕竟是出自世嘉之手，动作部分把握的非常不错，繁体中文版也是与日文版同时推出的。

荣誉勋章・日出

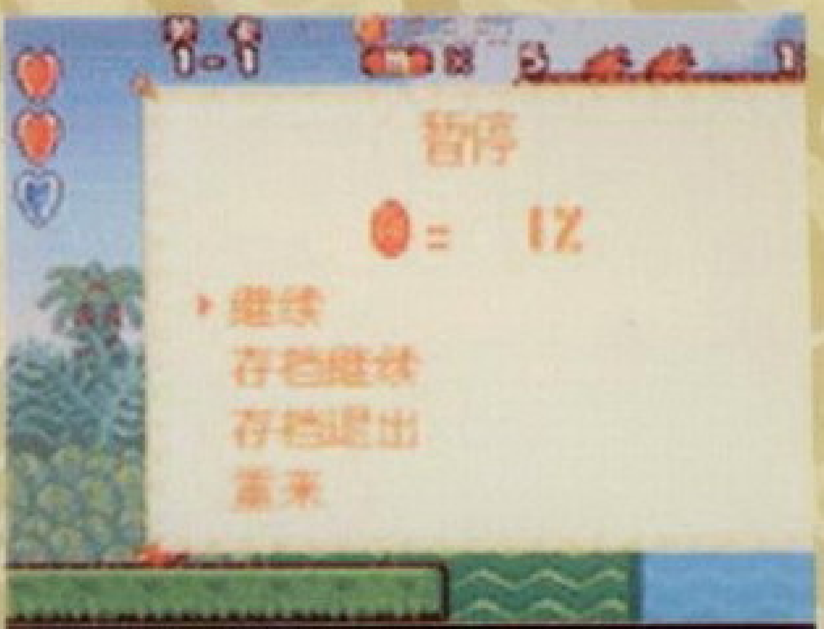
EA/第一人称射击/ DVD-ROM

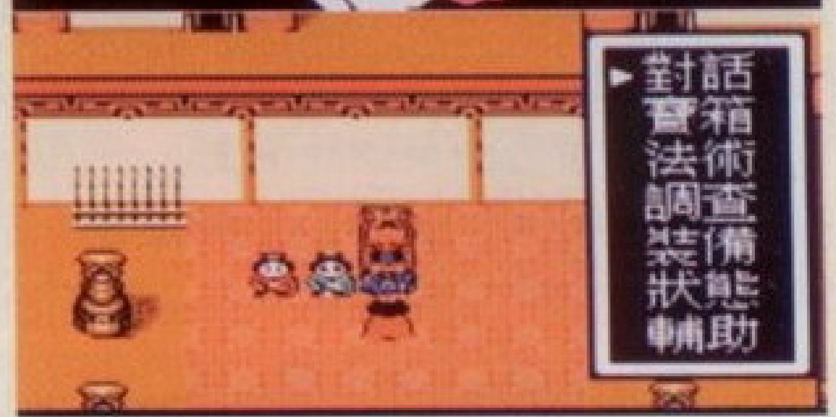
“荣誉勋章”系列是EA旗下著名的二战题材第一人称射击游戏，“日出”则是2003年在PS2上发售的其中一代作品，本作的素质非常高，是喜爱这类题材玩家不可错过的游戏，而繁体中文版的推出，显然更方便我们对它进行更深入的了解。《荣誉勋章・日出》整个游戏流程是以第二次世界大战中的真实事件为架构而成的10个大型游戏关卡，散布在五个主要的任务中。为了使游戏中的气氛能更加接近于二战的原貌，厂商特别聘请了专门的军事顾问协助指导，超过二十款经过授权的二战著名武器，再加上通过真实环境成像技术对树叶、水与气候等效果的营造，使得玩家的临场感大幅增强。本作还支持PS2联网对战，其中有四名玩家展开死斗的模式与以每两名玩家为一组的合作模式。

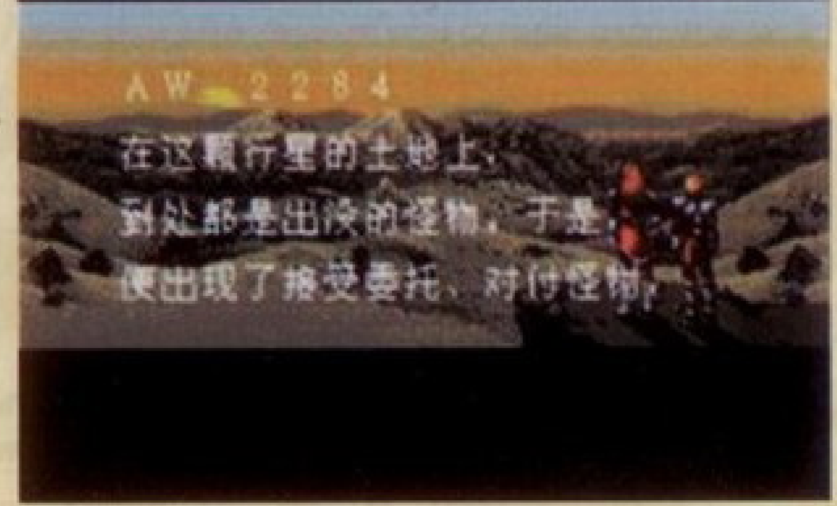
死魂曲

SCE/恐怖冒险/ DVD-ROM

最近几年日式恐怖游戏中的优秀作品不多，但也不乏品质优秀的作品，例如“零”和“死魂曲”系列。在“死魂曲”系列中，游戏中出现的角色或怪物，都是由实物特殊化妆再进行3D贴图加工而呈现出来的，所以在图像上相当的逼近真实人物，尤其是脸部神情，或笑或哭，或因为变成尸人而扭曲的表情，或是完全变成怪物的畸形脸孔，就算相当近距离地细看也都相当真实，其魄力令人震撼而印象深刻。“幻视”也是本系列的一大特色，主角可以透过他人(或怪物)的视点，来掌握敌我位置同时了解敌人的移动习惯，还有一些游戏中不易被发现的细部设定。在幻视模式下，我们需要像调整电视天线一样搜寻视点，若对方是人则就算他不在身边，虽然有







些模糊但可以听取到对方的声音；而若是怪物则会听见它们的呼吸声或奇怪的呻吟声，当敌人一步步接近自己时，那种紧张和恐怖的感觉，确实令人相当深

↑中文化游戏中，足球游戏首当其冲。

刻。“死魂曲”1代就早已推出繁体中文版，如今2代的日文版刚上市不久，繁体中文版也已经开始发售，都是不错的选择。

实况世界足球·胜利十一人8

KONAMI/体育竞技/ DVD-ROM

要不怎么说WE是我国“普及量”最大的一款游戏了：虽然我们已经尽量避免同系列作品过多出现，但WE系列仍旧成了这次中文游戏点将的常客。仅仅以PS2上的WE为例，在为数并不多的行货PS2中文游戏中就有两款和WE有关，而这款完全由我国“民间组织”自发汉化的WE作品素质之高让人实在不能将其撇开不谈。虽然是“民间”力量的自行汉化，不过在本作的汉化过程中可是有着许多名人前来捧场，包括一些热爱足球的CCTV5名嘴们的大力协助，使得本作不仅仅在文字上实现了全中文化，就连配音也实现了真正的中国本土风格，中国的球迷们在玩到这款民间汉化版的WE时，一边看着亲切的中文，一边听着音箱里传出来的熟悉的主持人们的讲解，再加上不时夹杂着的一些蓄意恶搞话语，实在是让人忍俊不禁，同时也颇为感动，确实应该感谢这些汉化人士们的努力和付出。本作是任何一个热爱足球、热爱WE的玩家都不应该错过的游戏！

兽王记

世嘉/动作冒险/ DVD-ROM

《兽王记》最早是由世嘉在MD上推出的一款著名动作游戏，变身系统是

↑本游戏的操作界面和解说全部中文化。

“兽王记”最大的特点。在PS2上的《兽王记》新作中，游戏的故事背景改成了现代，玩家将扮演具备兽化能力的主角，受命前往一个致命病毒蔓延的西海岸小镇进行调查工作，但在玩家进行调查时却出现许多遗传基因实验失败的异形生物袭击……游戏中将会有大量的敌人出现，基本战斗方式仍然沿袭了原MD版，即不使用任何武器，以最原始的方式战斗。主角可以吸收敌人的魂魄，集满后就能兽化变身成为能力强大的兽人，有点类似“鬼武者”系列的变身系统。可以变身的兽人类型包括狼人、龙人、牛头人等一共8种类型，每一种都具备独特的攻击方式与能力：如狼人有锐利的爪子，龙人是可以发动电击，牛头人则是会喷火等。客观的评价，本作的素质其实是比较令人失望的，游戏画面比较粗糙，变身时的CG动画太过恶心，动作技巧方面的设计也没有多少新意。不过毕竟本作的MD版曾经给我们留下了良好的回忆，这次的中文版又是同时发售，试上一试也还是可以的。

铁拳妮娜·死亡淡入

NAMCO/动作冒险/ DVD-ROM

《铁拳妮娜·死亡淡入》是以NAMCO著名格斗作品《铁拳》中的美女杀手兼格斗家的妮娜为主角的原创动作冒险游戏。游戏的时代背景是妮娜参与《铁拳》格斗大会之前，担任CIA的独立调查员的时代，除了有着如同电影情节般的剧情与高水准的影片演出之外，还穿插了以往《铁拳》系列中不曾提及的妮娜幼年时代的往事。由于这是一款潜入战斗类型的游戏，所以妮娜在本作中的

↑中文化的游戏总是以二线游戏居多。

战斗方式和技巧将丰富许多，为了对付四处蜂拥而上的敌人，本作采用的操作系统比较另类，主要是利用PS2手柄上的两个类比摇杆来进行操作控制，包括徒手格斗、冷兵器战斗、枪械射击、移动奔跑跳跃，以及妮娜拿手的擒拿与关节技等。游戏中还有一个“一击必杀”的系统，当其发动时就会有特写画面出现，将敌人一击毙命。不过本作可不是一个纯粹的打斗型游戏，许多情况下，肩负潜入任务的妮娜需要尽可能地隐藏自己的行踪，以及突破各种机关谜题等等。本作中文版的推出对《铁拳》以及妮娜的爱好者来说的确是一个好消息。

KUNOICHI

世嘉/动作游戏/ DVD-ROM

世嘉在PS2上发售的“忍”续作《SHINOBI》凭借痛快的打斗技巧以及够酷的场面烘托使其收到相当多玩家的欢迎，之后再接再厉推出了女忍版的《KUNOICHI》。在前作中，最具人气的杀阵、两段冲刺以及飞檐走壁等动作在本作中都被保留下来，并得到了一定的改良。例如本作中对达成杀阵的要求有了明显的放宽，例如前作中仅限于使用恶食斩杀敌人来达成杀阵，但在本作中，除了用刀斩杀，还可以通过手里剑、踢击或是忍术的串联等，都可以发动杀阵；而前作中，杀阵一次最多9人的上限也被取消，理论上来讲，只要玩家

↑这位女忍者的身手，大家都领教过了吧。

手脚够快、敌人够多，达成百人杀阵也并非不可能的。本作中还加入了可以使残像实体化的分身“影分身术”，再加上忍术使用限制的放宽，可见“女忍”与“男忍”相比难度有了明显下降，在降低门槛的同时吸引了更多普通玩家们的加入。可能有的硬派玩家还是更加喜欢“男忍”，不过这样一款中文版的《KUNOICHI》我们也不应该轻易放过。

iQue

与行货PS2这两年的低调相比，神游公司自从进军游戏业界以来的一连串行动就要大得多，仅仅是主机就发售了神游机（N64行货版）、神游版的GBA、GBASP、GBM，以及神游IDS。这一系列行货版主机的推出，虽然从时间间隔上讲确实频繁了一点，不过也让我国的玩家们真正体会到了“与世界同步”的权利和快乐。虽然平均到每一款主机上的中文游戏数量相对较少，但其中还是有不少作品值得我们好好玩玩的。

罪与罚

任天堂/动作游戏/卡带

客观来讲，神游机上的这几款中文游戏：《罪与罚》、《任天堂明星大乱斗》、《纸片马力欧》和《耀西故事》的汉化工作应该都不困难，毕竟这些游戏都是以动作要素为主的作品，需要翻译的文字量并不多，菜单部分的汉化工作也比较简单。可以说，这类游戏是否汉化对玩家们的实际游戏并不会有太大的影响，不过毕竟汉化游戏对我国玩家来讲是一件大好事，而且与有着MARIO、耀西等大家耳熟能详角色的其他几部作品比起来，《罪与罚》中完全原创的角色和相对丰富的剧情使得其比较与众不同，再加上游戏本身的优秀素质，所以有条件的朋友可不能错过了这款作品。游戏中玩家可以从普通射击游戏繁琐的弹药补充和物品交换中解脱出

↑神游机上的游戏，有许多精品。

来，专心对付敌人；还可以根据偏好自己定义不同按键的作用；更可以利用共游盒和共游机实现2人联机对战。而游戏中如潮水般涌来的敌人以及倾泻而来的枪林弹雨，让人感觉非常紧张刺激，通过联机还可以与好友合作抗敌。

密特罗德·融合

任天堂/动作游戏/卡带

与神游机相比，神游发售的行货中文版游戏数量要稍微多上一些，目前已经上市的有6款，毕竟小神游GBA、GBASP和GBM使用的都是GBA卡带。这6款游戏分别是《耀西岛》、《密特罗德–融合》、《瓦力欧制造》、《密特罗德–零点任务》、《瓦力欧寻宝记》和《超级马力欧2》。“密特罗德”是神游对“METROID”(也即银河战士)虽然自FC时代起就已经有了，SFC上的《超级银河战士》也曾大放异彩，但本系列真正成长起来还是近几年内的事情，这点从神游公司汉化的6款GBA游戏中有2款都是该系列作品即可看出一二。作为一款动作游戏，“密特罗德”不会有太多剧情要素，但是我们可以从那些细节之处拼凑起来还原之后的整个剧本原貌中

↑这是小神游的首发软件之一。

看到它的优秀，相信许多第一次接触本系列的玩家是在通关之后才知道萨姆斯这个一直包裹在盔甲中的战士竟然是一名巾帼英雄！通过这两款中文版“密特罗德”，对不少原本就喜欢本系列的玩家对剧情的了解起到了较大的帮助作用，而有了中文剧情这个起点，相信也能为本系列吸引到更多的玩家。

超级马力欧2

任天堂/动作游戏/卡带

作为一款纯动作游戏，本作是否中文化其实并没有多大意义，本作真正要考验的是玩家的动手操作能力，日文在游戏中几乎看不到几个、更不会对游戏过程产生任何实际影响。但是这款游戏本身的素质实在是相当的高，绝对是GBA上最经典的动作游戏之一，现在借着推出中文版将它放入机子中，再次重温其当初带给我们的感动才是最重要的。所以说句实话，这次推荐本作，“中文游戏”不过是一个幌子，重温经典才是真正的目的。

超级马力欧世界

任天堂/动作游戏/卡带

和刚才介绍的《超级马力欧2》一样，本来是MARIO ADVANCE系列的复刻作品，其原形正是SFC上的SUPER MARIO WORLD。马大叔在GBA上重新进行他的冒险，加上他的弟弟路易，小恐龙耀西也是在这一作中正式登场的。本作在SFC上就是相当优秀的作品，移植GBA之后依然魅力不减当年。现在神游公司推出了价格公道的行货软件，如果

你真是个喜欢MARIO系列游戏的人，这盘卡带是你非收藏不可的。

摸摸瓦力欧制造

任天堂/动作游戏/卡带

神游版的IDS推出至今，虽然在“预定发售”的中文版IDS游戏作品列表中有着不少值得期待的好游戏，但已经正式发售的游戏，加上今年2月14日情人节发售的《摸摸耀西・云中散步》也不

↑专门对应IDS的中文游戏，正版值得收藏。

过是三款而已。可能是考虑到毕竟国内玩家普遍不怎么富裕，虽然神游已经将IDS的价格降到一千大洋以下，能够买得起的玩家数量仍然不多。这种情况下花过多人力物力在汉化IDS游戏上是不大划算的，所以我们到现在仍然还只能玩到三款IDS中文游戏。这其中最值得推荐的自然非《摸摸瓦力欧制造》莫属了，任天堂这种将大量有趣的小游戏大杂烩的做法获得的市场评价相当不错，是一款真正的休闲娱乐游戏。这款根据NDS双屏与触摸屏特点量身打造的《摸摸瓦力欧制造》充分运用了这些新机能，带来了很多的新奇玩法，轻轻松松的游戏，就能给玩家们带来无穷的乐趣，绝对是不可错过的佳作！就让我们一起来感受感受老任的魅力吧！

↑最近新的中文游戏真是越来越多了。随着官方游戏的增多，市场将越来越正规。

PlayStation 2(China)

行货PS2的发售，曾经牵动了无数大陆玩家的心，毕竟从FC时代以来，中国大陆的游戏市场就一直属于“被遗忘的角落”，我们玩到的主机和游戏似乎总比世界慢上不止一拍。索尼在大陆发售行货版的PS2，让我们看到了这个希望，然而之后从索尼临时的发售延期到之后的低调发售、软件推出速度缓慢和低调的宣传手段让我们明白了，这个梦想最终还是变成了一个并不美丽的泡沫。尽管如此，不少执着的玩家还是专门购买了行货主机以表示自己对行货的支持；而迄今为止索尼出过的大陆行货版中文PS2游戏数量并不多，而且大多是一些年代相对较老的作品，不过这并不会妨碍我们对这些素质不错游戏们的喜欢，毕竟，行货中文游戏终归是一个让玩家动心的词儿。

实况足球 胜利十一人8・亚洲冠军联赛

KONAMI/体育竞技/ DVD-ROM

在我国被玩的最多、也是最深入人心的游戏可能不是FF、不是MARIO，而是WE。虽然国家队总是那么的不争气，不过我国足球迷们的数量绝对相当之庞大，这些球迷之中哪怕只有一小部分玩WE，也已经是一个相当可观的数字了——事实上，也确实如此。其实从PS时代起就有不少一些喜爱WE的玩家们自发组织起来进行非官方的汉化，行货PS2的发售，自然不会漏掉对本作的汉化。本作是以亚洲冠军联赛为舞台的一款游戏，实现了全中文菜单和全中文解说，那些曾经让许多WE玩家们郁闷的日文菜单和日语解说换成了我们所熟悉的中文和解说，确实是一件激动人心的事情。游戏中汇集了中国足球超级联赛和甲级联赛中的诸多球队，此外还有来

↑亚洲杯有中国的甲A和中超的球队。

自日本J联赛、韩国K联赛和一些欧洲国家的共103支球队。操作方面继承了“胜利十一人8”的系统，并且增强了细节的处理，使操作更加细腻和逼真，职业联赛模式中新增了球队原有球员和原创球队的选择，任玩家们驰骋亚洲4大联赛，感受足球的真实体验。虽然最多支持8人同场竞技的系统对我国玩家而言比较难以实现，但仍不失为一款不错的作品。

恶魔猎人2

CAPCOM/动作冒险/DVD-ROM

尽管在目前已经发售的三部“恶魔猎人”系列中，1代和3代的反响都相当好，只有2代的口碑，则要明显差上许多，所以当初对索尼选择汉化2代而不是1代感到比较奇怪——难道索尼自己也是怕汉化的游戏太过古老？“恶魔猎人”系列是以“耍酷”为最大卖点的游戏，主角但丁枪剑并用的攻击方式、种种帅气炫目的华丽招式、以及充满幽默感的台词和总是一脸满不在乎的表情，这些要素足以让大部分的年轻玩家为之着迷。在本作中采用的双主人公系统也是一大革

↑CAPCOM也在中国内地发行正式行货游戏了。

新，以“守护者”身份登场的露西亚使用两把飞刀，擅长刁钻迅猛的攻击，属于典型的速度型角色，两人一起为了阻止恶魔的觉醒而在不停战斗。值得一提的是，本作是双碟版，这在所有的大陆行货中文版PS2游戏中是独一无二的，

↑行货软件中少见的少女题材的游戏。

虽然2代的整体素质在3部作品中是相对最低的，但这并不妨碍我们来体验这样一款不错的游戏。

薇欧蕾特的工房

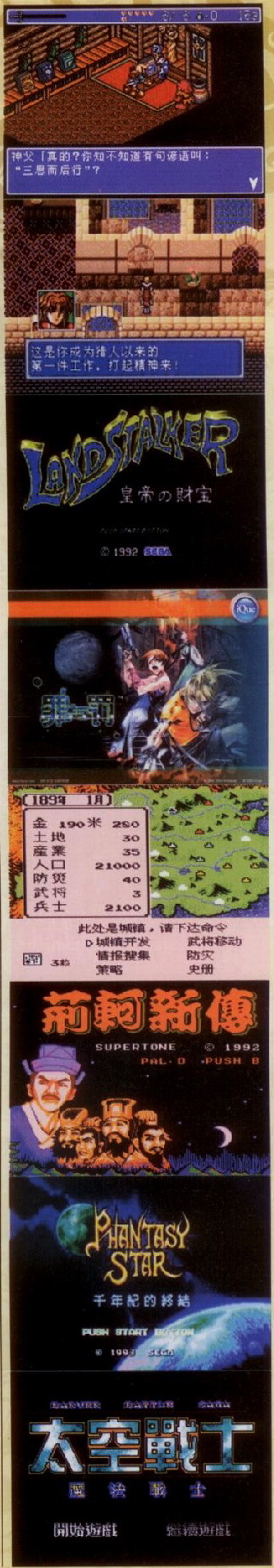
GUST/角色扮演/DVD-ROM

GUST出品的“炼金术师”系列也算是比较有名的角色扮演加模拟游戏了，本系列在家用机、掌机以及PC上都有着相当的人气，特别是有不少女性玩家，也是该系列的忠实拥趸。和系列以前的大部分作品一样，本作的剧情设定也不外乎是主角薇欧蕾特搬到了一个陌生的都市胡洛伯村，接下来的任务就是要在这3年之中拥有一家有前途的店铺，并和同伴们一同振兴胡洛伯村。游戏的主要内容也就是寻找能力性格各异的伙伴们一起外出冒险、采集材料，调配制作各种道具、触发特殊剧情事件等等……在这3年之内，将会有许许多多丰富的要素等待着玩家去发掘。本作可以说是一款文字量比较大的游戏，在行货PS2中文游戏

↑游戏的画面是相当精美的。

中相当的少见，也算是索尼给购买了行货PS2的玩家们的一份心意吧。

好了，看到这么多中文化的游戏之后，大家有什么感想呢？也许很多朋友认为，真正的行货中文游戏还是少。毕竟“大环境”这个东西还是很严峻的，但是现在中文游戏的生存空间比过去要宽松许多了。随着人们对游戏的看法逐渐发生改变，当游戏在许多人眼里不再是“洪水猛兽”的今天，我们将有机会玩到更多的中文游戏。许多人不必再为了玩某个游戏而抱着字典K日语了，但是我们也要知道，中文游戏来之不易，我们在游戏的时候，应当用一种感恩的心情去对待。有位哲人说得当好：不要总去想还没有什么，先看一看自己拥有的东西，然后学会用感激的态度去享受眼前的一切吧。□文责/北斗、三问书屋



新天魔界五——欲望无限

白色的神界人与黑色的魔界人共同生存在天空世界上，围绕着天空世界的是层层云海。由于神界人供奉着天空世界的圣物——圣杯，有部分的神界居民一直认为自己是优秀的种族，是凌驾于魔界居民之上的高等生命，因此魔界人与神界人之间经常爆发战争。两大种族在天空世界中争斗了多年，并分为两大国家，无数的无辜居民丧生在战乱中，但是目前在两国优秀的领导者引导下两国关系逐渐融洽，魔界的王子与神界的女王更是青梅竹马，并从小就立志将神界和魔界合二为一，建设出一个没有杀戮没有争斗的天空世界。为了逐渐改善两国关系，神界和魔界共同举办神魔祭，并且轮流做东。今年在神界召开本年度的盛会，为了加深两国的亲密关系，魔界的老国王亲自出席盛会，并在会上接受两国儿童的祝福。魔界王子布莱克玛基与恋人也是神界的女王罗斯一起憧憬着美好的未来，希望通过自己的努力能够逐渐消除“两界”人民的隔阂……

然而事与愿违，魔界王达库罗多竟然在象征两国友好的神魔祭上被神界人暗杀，而且老国王正是为了保护神界儿童不受伤害才惨遭毒手。魔界王子布莱克玛基立刻向女王罗斯提出将圣杯交给魔界的要求，目的是将神界人引以为傲的圣杯破坏，彻底为魔界人遭受虐待的历史画上终止符。虽然父亲被神界人暗杀，但布莱克玛基并没有被仇恨冲昏头脑，依然清楚的知道在神界人中也有很多热爱和平的百姓，但只要有圣杯存在神界人永远也不会正视自己正视魔界人民，永远会在嘲笑着魔界人民的卑微，因此虽然是布莱克玛基发动战争，但其实他并不是想向神界人复仇，只是想消除两界人民之间的高墙——圣杯。不过王子的要求立刻被女王拒绝，魔界和神界间只能再次兵戎相见。由于魔界的军民常年生活在被人鄙视的黑暗中，心中早已对神界人恨之入骨，因此立刻响应王子号召纷纷应征入伍。此时在布莱克玛基身边出现的是魔族天才军师塞罗米提，在他的筹划下，魔界的军队势如破竹，一连占领了多个神界重镇。在一些城市中并没有驻扎神界的军队，但是在塞罗米提的建议下，魔界军队依然将这些城市摧毁，无数无辜的神界居民命丧黄泉。然而这一切并非布莱克玛基的本意，可以说是为了消灭神界的有生力量，保护魔界士兵的安全，不得以而为之。虽然是捷报连连，但布莱克玛基的心中却没有任何喜悦，而是在痛恨自己这种类似虐杀的无良行为……

一直被神界人鄙视的魔界人最终击溃了神界军队，连女王罗斯所率的主力部队也溃不成军。布莱克玛基独自一人来到与罗斯约会的场所，在这里果然遇到了自己的恋人。布莱克玛基向罗斯再次提出交出圣杯的要求，但罗斯宁可抛弃自己的生命也要保护圣杯。面对旧日的恋人，布莱克玛基不但不能痛下杀手，反而方寸大乱。结果罗斯的弟弟趁机偷袭，一枪命中布莱克玛基要害，让人意想不到的是罗斯挺身而出，用自己的身体挡住了冰冷的枪口。在罗斯的心中，布莱克玛基依然是当年的王子，依然与自己的理想相同，不过是走错道路而已。在罗斯与弟弟争执之时，塞罗米提再次现身，看着身负重伤的布莱克玛基，他说出了自己的真实目的。原来他是大魔王无限的部下，布莱克玛基的父亲之死也是他一手策划，目的就是挑起两国战争，最终将具有封印力量的心器圣杯摧毁。布莱克玛基得知这一切后，更是对自己的行为懊悔不已，不幸中之大幸则是两国从此再无交战理由，布莱克玛基和罗斯这对恋人不必再兵戎相见。

也许是布莱克玛基内心中强烈赎罪欲望的支持，在休养一个月后布莱克玛基竟然战胜了必死的重伤，身体尚未复原的王子决定悄悄前往地上世界，收集齐传说中的三大心器，消灭真正的罪魁祸首——大魔王无限。罗斯自然不能让自己的心上人独自冒险，坚持要陪同前往，而此时罗斯的弟弟和魔界的将军也奋勇向前，让布莱克玛基再次看到两族平等共存的希望。在心器的指引下，布莱克玛基与地上世界的主角相逢，并合力战胜了被无限诅咒的国王。在这场战斗中，布莱克玛基首次看到了无限的强大力量，更看到了他对整个世界的危害，更坚定了消灭大魔王无限的决心。在大家的努力下大部队穿梭于天空、地上、地下三个世界间，不但有新的同伴加入，还收集齐了三心器，并将无限的部下塞罗米提消灭。

最后布莱克玛基和同伴们终于来到无限的巢穴，一番苦战之后终于将其消灭。原来早在一千年前，曾经有四名勇士齐心合力击败过大魔王无限，其中三人手持心器分别创造了天空、地上、地下这三个世界，而最后一名勇士则是在最后关头用自己的身体将无限封印。随着时间的流逝，无限逐渐侵蚀着勇者的身体和心灵，并最终控制住勇者妄图将三个世界毁灭，因此在三个不同的世界

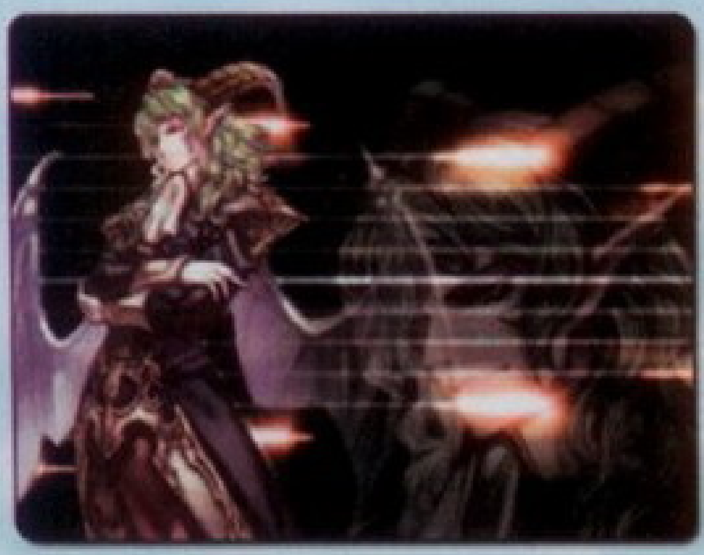
都发生了战乱。而大魔王无限虽然失败，但依然力量惊人，最后罗斯毅然冲到最前线，用自己的身体再次封印魔王，并决定与无限随同魔王的巢穴一起彻底毁灭。布莱克玛基自然不能让自己的恋人遭受如此折磨，但是在罗斯的哀求下，布莱克玛基只得默默地护送其他同伴离开这随时崩溃的世界。在生命的最后，罗斯回想起当年与布莱克玛基一起度过的美好时光，更希望自己的恋人能幸福地继续生活，虽然现在的自己孤苦伶仃，一个人在毫无希望毫无温暖的黑暗世界中挣扎。此时上天没有放弃这可怜的美丽女性，将温暖重新带到她的身边——布莱克玛基竟然明知必死却依然返回，在漆黑冰冷中为罗斯带来温暖……

从此天空世界中的神界和魔界终于合二为一，两族的人民都过上了幸福生活，从此在天空世界不再有歧视和辱骂，更不再有无休的战争和母亲的哭泣，有的只是少年的欢颜和两个名字：布莱克玛基、罗斯……

天空世界故事的剧本可以说是整部游戏中最感人的剧本，不但歌颂了爱情而且意味深远，更隐隐暗示着我们的现实世界。魔界王子在脱离危险后毅然返回与爱侣同生共死令人感动爱情的伟大，整个故事更让人感受到人性本善。在现在的地球上人类间可以说是战乱不断，国家矛盾、民族仇恨、种族歧视充斥着整个世界。然而无论黑人白人黄种人、中国人美国人日本人其实都是相同的人类，不同的只是肤色、语言和国籍。现在发生的民族战争与神、魔界的战争出奇相似，一些国家自认为强大经常鄙视和欺凌其他种族的人民，凌驾于其他国家之上，而这些国家手中的“圣杯”恐怕就是经济力和科技力。然而没有任何一个国家和民族会永远受人凌辱和欺压，迟早有一天会像魔界人一样奋起反抗，而那时的反抗则不是普通的战斗而是以死相抗，恐怕会让那些高高在上的国家受到沉重的打击，最后受伤最深的却只是无辜的百姓，历史上无数次血的教训使所有人都知道这一点，但为什么不趁现在正视自己，拿出诚意来逐步化解国家和民族间的矛盾呢。

游戏中的最终BOSS大魔王无限，个人认为则是隐喻我们的欲望。欲望是无限的，达到了一个目标很多人都会立刻为自己制定下一个目标，对青年来说上进本是好事，但如果身陷欲望的深渊则会痛苦一生。如果像剧本中的老国王和塞罗米提那样，成为无限欲望的工具则更是可怕。每个人都有一定的欲望，欲望本身也可以说是社会发展人类进步的源动力，但如果成为欲望的工具，永远在欲望的深渊中挣扎，这样的人生又要来何用?

新天魔界四代得到了市场的好评，而本作却算不上成功，但个人认为如果玩家最先游戏的天空世界篇，本作应该能得到更好更公正的评价。 □文/雪飞



告别回忆的聚会

—《塞伯拉斯的挽歌》剧评

Final Fantasy VII，一个永恒的名字，自从它在1997年的PS平台上诞生之后，就再也无法让玩家们忘却。有人说过，判断一部作品是否成功的标准之一，便是看其推出关联作品数量的多寡。正当大部分玩家坚定地认为，推出电影版《少年归来》之后的FF7已经如同一只被榨干的橘子的时候，SE社竟然又在今年一月推出了该系列的最新一部外传作品《塞伯拉斯的挽歌》，该作在日本发售短短两周，便大卖了四十余万份——FF7系列（估且将FF7的诸多作品称为一个“系列”）的生命力之强，商业价值之高，实在是令人叹为观止。

依然是劫后余生的城市，依然是在绝望中寻找希望的人们，依然是个体与组织之间的悲壮对抗。虽然主人公由克劳德变成了文森特，而且阴谋背后的组织也从神罗变为了其下属的DG，然而剧情的主基调却与FF7一脉相承，它依然反映的是灰暗世界中深邃的人文关怀，以及在沉重回忆中人的自我救赎。

故事在一片歌舞升平的美好气氛中拉开了序幕，但是很显然，这样平和的场景并不会持续多久。不久之后，铺天盖地的军队吞噬了人群的欢乐，狞笑的机枪也在瞬间便将节日的街道变成了哀鸿遍野的人间地狱——通过狂欢与屠戮之间的对比而为玩家们带来视觉冲击，这样的开篇方式虽然有些老套，但却总是能获得不错的效果。

文森特的回忆是贯穿剧情始终的重要线索——在整个故事中，剧设人员恰到好处地分配了现实与回忆的比例，每每当文森特陷入迷茫的时候，一段黑白电影式的回忆场景便会浮现在玩家们的面前。毫无疑问，剧设人员采用这种隐秘的二元叙事方式来推进剧情，确实是一种聪明的做法。通过回顾文森特痛苦的根源，不但可以加深剧情的沉重感，而且还可以在情节衔接之处起到过渡与缓冲的作用，同时，它还能够帮助首次接触该系列的玩家了解剧情背后的庞大背景，一举三得。

在我的印象中，似乎只有SE社的作品才会如此关注角色的内心。剧设人员并没有将自己笔下的人物看作是由3D骨架与贴图而组成的机械模型，而是将他们当成了有血有肉的真人，并且采取了一种尊重角色内心的方式来处理剧情中的每一处细节——在一些以人文关怀为主基调的游戏中，采用这样人本主义的叙事方式无疑是正确的选择。不可否认的是，一段虚构的故事之所以能够在受众群体中产生强大的感染力，有很大一部分原因要归功于听众与故事内人物之间心灵的共鸣。

背负着沉重回忆的文森特终于踏上了征程，他向疯狂的“纯白帝王”瓦伊斯发起了挑战，同时也开始了一段自我救赎的心路历程。运输车在半途抛锚，文森特独自向着艾吉走去。然而在那里，他又看到了什么呢？铺天盖地的倾盆大雨、令人压抑的寂静、还有横七竖八的WRO队员尸体……没有丝毫的生命迹象，这一片颓败的场景已经为他的征途定下了忧伤的基调。正是在这座伤花怒放的城市中，文森特与WRO的首席科学家夏尔娅不期而遇。这个女人有着紧闭的左眼与机械的左臂，而这两个鲜明的体貌特征，在接下来的剧情中，也被证明了是一处精彩的伏笔。

谢露可的正式登场是剧情中一处值得关注的焦点——我们知道，恶劣的生存环境会使少年男女变得无情或者冷漠。谢露可是夏尔娅失散多年的妹妹，然而在痛苦与孤独的人体实验中慢慢成长起来的她，却早已将亲情的温暖抛向了遗忘的深渊。于是我们看到，当夏尔娅激动地走向谢露可的时候，谢露可却毫不犹豫地拔出了光刀指向了自己的姐姐。一边是炽热的火焰，另一边却是冷漠的海水。为了救出自己的妹妹，夏尔娅曾在与神罗的战斗中失去了自己的左眼与左臂，然而现在看来，这一切的牺牲都变得没有意义了。令人尴尬的沉默笼罩在三个人的头上，不用任何的话语修饰，悲伤的气氛便已经开始弥漫。有的时候，适时的沉默会比怨妇一般的哭诉显得更有感染力，而这，也就是对诗句“此处无声胜有声”的一个具体诠释。

当然，所有玩家都很确定，这段令人悲伤的姐妹之情并不会就此不了了之。剧设人员很好地捕捉到了玩家的心理，并在此基础上充分地展现出了控制叙事节奏的能力——在剧情高潮来临之前，他们刻意地安排了两场甚是困难的BOSS战来撩拨玩家们的好奇心。而后，在突出姐妹亲情的关键段落，剧设人员又将煽情的画面与平淡的语言巧妙地结合在了一起，从而创造出了异常生动的艺术效果与感染力。危急时刻，夏尔娅用机械的左手撑住了紧急逃生通道的大门，并将谢露可推向了文森特。"你能活下来，这实在是太好了。"夏尔娅望着即将与自己生死两隔的妹妹，平静而欣慰地说出了上面的话。客观地来讲，夏尔娅与谢露可的姐妹之情只能算是本作主题的一个分支，然而它给玩家所带来的震撼，却丝毫不比“救世”这个宏伟而悲壮的主题来得逊色——从某种意义上来说，一个值得你去付出，值得你用百分之百的心血去爱的人，是比整个世界还要珍贵的。

瓦伊斯妄图除掉世界上一切未被污染的人类，并藉此来唤醒沉睡中的OMEGA能量——众所周知，在传统剧情类游戏中，有着深厚灭世情结的最终BOSS比比皆是。因而，如何能够刻画出一个与众不同、令人过目不忘的变态或者是野心家，便成了考验剧设人员能力的一项重要的标准。值得称道的是，在这个问题上，剧设人员确实为玩家们交上了一份优秀的答卷。

在零号魔晃炉的内部，苏醒之后的瓦伊斯首先便干掉了自己的弟弟，对自己忠心耿耿的黑暗之神奈罗——看到这幅场景的时候，你是否有一种陌生但却似曾相识的感觉？是的，它似乎与《生化危机：代号维罗妮卡》中，阿尔弗雷德将沉睡中的阿丽克西娅唤醒的那一幕有着几分神似。然而两者间不同的是，阿丽克西娅对阿尔弗雷德毕竟还有着一丝变态的手足之情；而瓦伊斯却完全将奈罗看作了一个工具，一个在没有了利用价值之后便可以随意丢弃的工具。如果说谢露可的冷漠是来源于魔晃中的孤独与痛苦的话，那么究竟是什么赋予了瓦伊斯如此残忍的性格呢？

幕后的黑手竟然是臭名昭著的宝条博士，这个在FF7中曾经昙花一现的跳梁小丑，此刻又以一副面目可憎的嘴脸来到了玩家们的面前。值得玩家们关注的是，为了不使宝条的出现显得那么突兀，在此之前，剧设人员曾在之前文森特的回忆片段中，对宝条的形象进行了模糊的回顾。在那些支离破碎的回忆片段中，剧设人员并没有直接用大量的笔墨来描写宝条的邪恶，而是重点突出了文森特与露克蕾西亚生离死别的悲伤，以及文森特被改造之后的痛苦。这些痛苦的记忆碎片拼在一起，便已然构成了宝条的丑恶嘴脸。因而，当真正面对这个扼杀了无数人的幸福、并试图毁灭世界的无耻之徒的时候，剧设人员毋须再对宝条的邪恶行径进行声泪俱下的控诉，愤怒的玩家们便已然明白，怒吼的塞伯拉斯便是送给这个龌龊男人的最佳见面礼。

邪恶的宝条终于倒下了，然而在大团圆式的完美结局到来之前，玩家们照例要经历上一场无比华丽的救世战斗。文森特变成了CHAOS怪兽，化身为一道耀眼的火光，义无返顾地向着OMEGA冲去。这个时候，克劳德、蒂法、尤菲……所有与文森特患难与共的朋友们一起出现在屏幕上，齐声大喊道："冲吧，文森特！"这样激情飞扬的场景，即使你之前早就能够猜到，然而当它真正出现的时候，你却依然会被感动得热血沸腾——在经过了《少年归来》的历练之后，剧设人员对故事情绪的拿捏已经到了炉火纯青的地步，这一点的确值得玩家们肯定。

一切归于平静之后，文森特站在露克蕾西亚面前，淡淡地说道：“我现在，还好好地活着。”依笔者个人之见，这个平淡的句子便是本作的点睛之笔——它就类似于《少年归来》中，艾丽丝对克劳德说的那句：“已经没事了吧”，虽然语气上波澜不惊，但其中却蕴涵着万千无法言表的深情，让人久久无法从感动中自拔。于是我们看到，当文森特转身离去之后，沉睡的露克蕾西亚的脸庞上，分明滑过了一滴晶莹的泪水。

确实，已经都没事了，屡屡遭遇不幸的星球终于又迎来了久违的蓝天白云。谢露可抛弃了冷漠与孤独，而文森特也终于告别了自己痛苦的过去。他们的解脱，为这个忧伤的故事画上了一个温暖的句号。是的，当我看到文森特与谢露可共同仰望天空的时候，我相信，他们的内心深处一定都回荡着同一个声音——不再孤单的感觉，真好。

□文/张天然

闯关族的家

第二百八十回 · 春暖花开

□主持/小沛 □插画绘制/华尧

首先报告大家一个好消息！伟大的有产阶级游戏家、电软的人气写作家、常年主持闯关族的家、看信千封不晕家——唯夜同志，将于下期回归电软编辑部，并重新接掌闯家栏目！大家鼓掌！小沛终于算是完成了这个艰巨的使命，光荣“下岗”了。这段时间非常感谢有无数的读者愿意向我倾吐心声，小沛有什么不足之处，大家也别包含，尽管指出。谢谢你们！想想下期就要离开闯家，心里还真有点舍不得……

叶子回来是件好事，小沛非常高兴！（说句悄悄话：叶子现在就在我旁边哦！大家羡慕吧！不过刚才她看了我写的话之后，居然想揍我。看来她是恢复得差不多了……）不聊叶子了，为了我的健康。下面小沛很想让大家分享我最近的好心情，就说说前不久的踏青经历吧！

2006年3月25日，星期六，小沛与7个美女还有一个帅哥一同前往玉渊潭观赏樱花。两个多月了，小沛终于等到机会在户外练习一下新相机，所以那天早上特意洗了个澡、换了身衣服，以体现自己心情不错。刚洗完，同宿舍的老兄就对我说：“快看天气预报，今天是扬尘天气，还有大风！千万不要出门啊……”我的心情瞬间跌落谷底！看着外面泛黄的天空，摸摸自己还没有干透的头发，我拿起了手机打算取消这次外出。对方很坚决，要知道，一旦女生买好了零食并打算出去的时候，只有沙尘暴可以阻止她们。区区扬尘，有何惧哉？

中午11点50分，我提前十分钟到达了碰头地点，然而到场的只有我一个。看看周围忙碌的行人，闻着空气中略微的土腥，我再次拿起了手机：“喂，你们怎么还没到？”“我们已经到了啊，你在哪里？”这时候一辆公共汽车鸣笛而过，而我的手机中也传出了同样的声音。原来我和她们是隔着一个电话亭在互相找对方……

中午12点20分，玉渊潭大门口。门牌上赫然写着“各国风车展”，她们很是兴奋。进入园中数了数，一共不到10个风车，每个大约高3米，都是用薄木板糊的……哦！原来风车是这么稀有啊，怪不得要办展览了。小沛兴奋地调整好相机，准备记录下这里的美景。正当我走近的时候，发现另一个喜爱摄影的朋友正蹲在那里拍地上的一朵小花。为了表示小沛对于美的理解不至于很外行，于是也蹲下拍了一张，然后就随大部队离开了。

大约走了15分钟，我们来到了一个大草坪，发现没有“禁止入内”的牌子后，我们决定在这里将食物全部歼灭。谁说女人饭量小？我没有带吃的，仅她们7个人带的

食物就够我吃半个月的。周围的游客无不投来羡慕的眼光，而小沛则陶醉于欣赏女生们狼吞虎咽时的优雅姿态。

胡乱将食物吃掉了不到一半之后，小沛心想，令人兴奋的赏花时间应该到了！也正在这个时候，女生们又有了新的决议：在草坪上玩“杀人”！（注：杀人是一种游戏，大家抽签决定谁是凶手、警察、法官等。）小沛不会玩，于是只有自己扛着相机到处闲逛。这段时间是非常美妙的，玉渊潭里的湖非常大，我沿着湖边欣赏周围的美景，并不时捕捉可以抓拍的瞬间。我看到了7、8个在湖里畅游的人，真的很钦佩他们的体力，于是举起相机抓下了这一场景，但由于取景失误，连旁边的一块牌子也照了进去，上面写着“此处禁止游……”后面就看不清了。真失败，再拿起相机的时候，他们已经游得很远了。

估计走了将近两个小时，她们的杀人欲终于释放干净了。我们重新集合，又开始了游园活动。此时大概是下午4点。其间我们划船又用了一个小时，并在船上又玩了某一种不知名的低龄游戏……到岸上的时候，大家又饿了。

吃完东西，她们如释重负，美妙的游园活动到此结束！小沛实在忍不住了：“我们还没有看樱花呢！”她们

说：“刚才吃饭的地方难道不是吗？”小沛哭着说：“那是玉兰！樱花园还在前面呢！”众人呆立！美妙的一天就此结束了……

由于没有拍到樱花，大家看看其他照片吧。

“冬去春来，远离了那个温暖的家，又回到了这个给我快乐的家。有家真好！”

——广东梅州 廖瑜

VOICE 游戏有许多，但真正能够把一款游戏进行到底的玩家却不是很多，一款经典的游戏不仅存在于它的内容，而且还存在于玩家，因为玩家可以不断突破自己的纪录。希望每一位玩家突破自己的游戏极限，把经典游戏进行到底，但不能玩物丧志，沉迷于游戏，玩游戏也要有一个度呀！掌握好度才是玩游戏的关键。 From 重庆 程宇

可能是小沛在前两期说教得太多了，现在收到的一些来信中，也不断有健康游戏的倡导建议。小沛觉得这个道理大家心知肚明就好了，以后也没必要多说。我相信咱们闯关族里绝大部分都是懂得安排时间和娱乐的。至于经典游戏，好好研究一下是有必要的。有时候抱着一款难得的好游戏玩那么一两个月还真是一种享受。

VOICE 玩游戏的目的是什么？其实答案很简单，就是从游戏中寻找最简单的快乐，虽然生活中能带来快乐的不仅仅是游戏，但是游戏带给我们的快乐，却与其他的快乐不一样，我们可以为一个进球而欣喜若狂，也可以为错失一个机会而捶胸顿足，既可以为主人公皆大欢喜的结局感到快乐，也可以为游戏中的一句对白暗自神伤，不论游戏带给你的是以上哪几种快乐，我相信这都会成为你生命中无法忘却的东西，在最后我祝全国的游戏人永远健康快乐。

From 北京 周晨

玩游戏讲究的就是一个“爽”字，怎么样，精辟吧？不管你从中得到了什么，其结果就是让你感到很爽。例如著子和《掌机迷》的翔武联机打《怪物猎人P》、雪飞和北斗在《动物之森》里互相砍树、叶子和苻莱反复研究《真三国无双》、小沛和PERFECT对战《街霸3·3》等，我们大家在游戏的过程中都是在享受各自的“爽”。只要开心，玩游戏的目的就达到了。

VOICE 小沛怎么搞的呀！超G女生停了一期，先批评一下，你再忙也要抽时间把这栏目办好呀！全国电软迷都等着看呢！再说你可以把这交给小熊办呀！他挺帅的，对女生更有亲和力！总之，我是“相当”的不满呀！ From 吉林长春 李硕

我们编辑都有自己的任务，闯家可是6页啊！小沛只不过牺牲了两页内容，其实就等于增加了4页的工作量，我可没有偷懒哦。另外，人家小熊也是个大忙人，所有影像方面的事都是由他负责的。不过，他真的很帅吗？等一下，我要过去鉴定看看……

“电子游戏——素质教育的摇篮！”

——北京朝阳区 Liminer

VOICE 说真的，我并不是一个善于改变的人，所以这次小沛主持的闯家，我并不是很满意，不过并不是小沛主持的不好，而是一时接受不了小沛的这种主持风格，而且没有了米花通信和超G女生这两个我很喜欢的栏目，也觉得怪怪的。对了，叶子姐姐不在，闯家有人代班，可怎么就没人给GAME BAR代班呢？那可也是我喜欢的栏目啊！编辑部果然是一个都不能少呀！我想，很多读者都有同样的感觉吧！

From 河北邯郸 蒋子龙

对于小沛的主持风格，可能真的不适合出现在闯家里。常年掌管新闻类栏目，使得我在写东西的时候往往比较严肃。小沛也并不是不懂得幽默，只是我也需要一个适应阶段。现在看来，适应也没有什么必要了，反正叶子很快就回来了。说到米花和超G这两个栏目，小沛也不希望哪一期漏掉，因为我在做这两个栏目的时候也是非常尽心，并且基本满意的。可叶子病倒实在是意料之外，也只好委屈这两个栏目了。

“风林、叶子、沛沛，闯家三人众！你们就是游戏的‘三个代表’。”

——上海 鲍启明

VOICE 早上高考体检抽血，一点儿没晕；中午入手最新电软，差点乐晕；一看闯家唯夜病倒，当场犯晕！叶子啊，怎么我刚从考试失利的阴影中挣脱出来，你又累倒了呢？很为你担心啊！赶紧好起来，家没有你不行啊，很不适应呢！

From 福建福安 王国龙

叶子病了有这么多人关心，真好！把这段时间的慰问信件积累起来的话，也得有二、三百封呢，等她回来可有的看了！不过也有不少读者支持小沛的哦！下面我就随便挑了几封。

VOICE 几期没买，闯家换小沛了！好，非常好！真是长江后浪推前浪，一代新人换旧人，由来只有新人笑，有谁听到旧人哭……期待小沛同志能发挥自己应有的水平。 From 江西南昌 吴碧川

看来您的言下之意就是：现在小沛还没有发挥真正的水平。好啊，看来我还有提高的余地。要不，我和叶子商量一下，下期闯家还是我来主持？……恐怕这期一刊登，我就要收到炸弹邮包了。

叶子归来！魔王走开！

猴子

●叶子已经三期没出现了……不知道她现在好得怎么样了……当初只是一句玩笑话就把她给咒病了，结果导致很多人的口诛笔伐，我可不是故意的啊！叶子快回来吧，再不回来的话，到清明你就该给我上坟来了……

●上期猴子没有出现是因为与大魔王共同写FF12攻略的原因。这厮一边跟我合作一边商量怎么用80以下的价格收购我的NGC，为了让他早点死了这份心，我决定在近期购入《苍炎之轨迹》，一边玩一边让他看，这是何等惬意的事情。

●FF12结束了，下一个值得好好玩一玩的游戏是什么呢？其实回头一看，以前好多优秀游戏还没有拆封呢！现在是恶补的时候了！

小沛说： 善良的猴子是编辑部里的头号“宠物”，因为大家都觉得他挺逗的。魔王则不同，对于可爱的猴子从来不手软。区区一台NGC，您自己买不就行了！弄得这个话题已经连续说了好几期。

春天、樱花、泛舟、美女……

●3月底居然比3月中旬冷，真不明白北京的天气是怎么了。好不容易盼到周六出去远足，结果天气预报又说华北地区在周末会降温至10度左右，并且还会下雨！天哪！难道太阳也周末休息吗？你休息也就罢了，干嘛让阴雨帮你值班呢？我的周末计划……

●上周末陪女朋友和她的同学去玉渊潭看樱花，结果这个计划被魔王看到了，并强烈要求要加入我们的队伍。小沛权衡再三，婉拒了魔王的请求，原因很简单：这是年轻人的聚会。

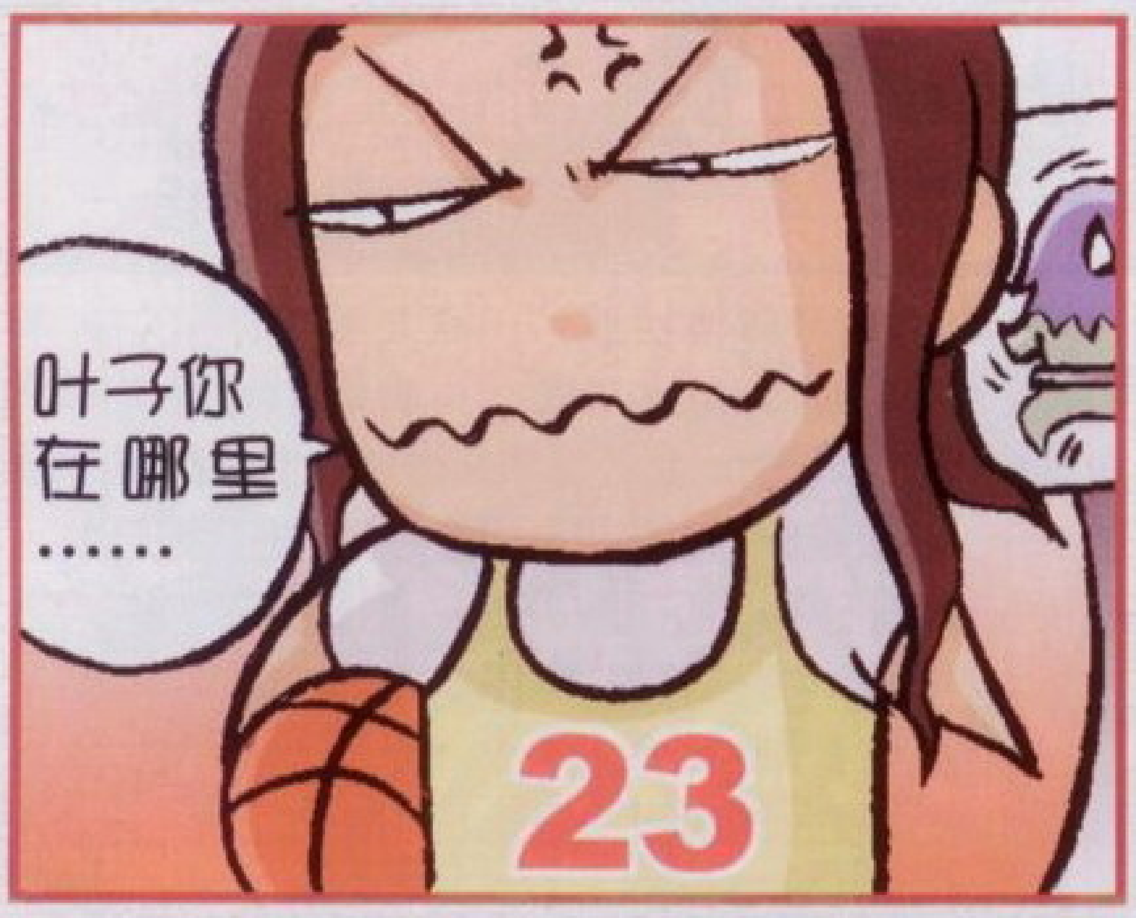
●小沛版“闯家三部曲”即将落幕，据可靠消息，唯夜将会在下一期伤愈复出。

小沛说：真后悔阻止魔王和我们一起去玉渊潭，如果他去的话可能会好玩一点儿。结果因为天气不好和女人的天性使得这次踏青完全失去了原有的意义。魔王啊，下次出去我一定叫上你。

小沛

VOICE 第一次给家写信，但我也应该算是个老读者，早就不把你们当外人了。最近觉得有些抑郁和迷茫，虽然已摆脱“无机一族”（入手GBA）但仍觉得自己离游戏渐行渐远，这个专业决定了我无法生活在大多数人的那种大学生活中。目前为止未曾恋爱，性格颇有些OTAKU向，有时对很多事都没有兴趣，一直买着电软、动新，越是无法亲身体验，好像就越反复地告诉自己：“你是热爱游戏的。”但到现在，连我自己都不知道游戏是不是适合我，我是不是真的热爱游戏？希望这不是一个吃不到葡萄便一触即碎的梦想…… From 天津 吴德伟

喜欢游戏是不需要理由的，也许随着年龄的增长和学习工作的压力使你渐渐向着LU发展，但这未必就代表游戏不适合你。你的心情似乎不是很好，可能是外界的压力太重了吧。不要对生活失去希望，现在吃不到葡萄，等它熟了，咱们搬个凳子摘！



VOICE 写留言对我来说算是一个小小放松吧……高三，噢，真是，在试题的海洋里挣扎快要淹死啦……不过电软算是个有水有肉的小岛吧，身着各式土著服装的小编们捧着新鲜的水果和喷香的肉边喝边跳地来到我这个落难者面前，安慰呀。有风林，就有好看的风景，有小沛，今年的收成就一定不错！有北斗，就有相声听，有叶子，就有温暖，有大怪，就有仓鼠，有龙哥，就有百年不遇、前所未有的河马可观赏…… From 北京 谢晨

没想到“超G女生”竟然再次出现在闯家里，大家欢迎！其实闯家和超女应该算是两个姊妹栏目，都是为了增进读者间的交流，搞不好以后这个栏目会直接并入闯家也不一定哦。谢晨应该是参加过“超G女生”栏目中年龄最小的，而且人气也非常高，有不少读者都来打听你的联系方式呢。不过估计你现在也没时间和大家交流游戏方面的事了，眼看高考临近，好好加油啊！

VOICE 叶子姐？小沛哥？不知我这封信寄出时，叶子姐有没有康复，虽然我还是支持叶子姐，但小沛是第一次做闯家吧？还是很投入的。这就是新官上任三把火，不过刚上任，就卸任，也真难为你了，我很喜欢小沛你的米花通信，在我看电软时的顺次是龙哥热线、闯家、米花通信，应该很靠前了吧，好好加油，我会永远支持电软的。

From 上海 陈帆

很不幸，你寄信的时候叶子还没有完全康复，不过等这期杂志上市的时候她就好了。谢谢你对小沛栏目的支持。不过一会儿我要去教训一下那只河马，谁让他老抢我的风头，每次都是给他的信最多！至于叶子，就不打了……

> “叶子姐，你病快快好呀，小沛作人太厚道了，一点儿也不欺负木头，实在不爽！”
> ——辽宁凤城 宋扬

VOICE 上期还对叶子怨念极深来着，这期就倒啦，哈哈！看来本人诅咒的能力还很可以的嘛！谁叫叶子对传说系列持有色眼镜来看的！沛公好，果然，闯家还是闯家，沛公的水准不低，闯家没变味啊，再说沛公比叶子姐高尚得多了，可亲。同时，恭喜沛公，终于做了闯家主持，希望沛公再接再厉。

From 四川都江堰 高照

您的话实在已经高出了褒奖的程度，小沛可没那么高尚。其实就像有些读者说的，他们也不习惯我的主持风格。每个人的喜欢与否，不能代表我和唯夜谁的水平更高，也更谈不上高尚了。

VOICE 小沛，你太厚道了，叶子一生病，你当家就送我一大礼。没想到看了将近8年电软，自己还能上一回闯家。想到当时拿着书激动得打颤呀！拜谢中！原来小沛兄也关心铁拳，握个手吧！那我们只有期待《铁拳6》的出现了！存钱准备买PS3中！！

From 四川遂宁 一袋花椒

不客气。那这就是你第二次上闯家了，可不要继续那么激动哦。要说现在就盼《铁拳6》的话的确有点太早了，小沛现在最盼望的就是PSP版《铁拳5 黑暗复苏》，同时更希望今年能推出这款游戏的PS2版。至于6代，最早也要明年才有可能传出消息吧，另外PS3也买不起啊！

VOICE 家里人好：好久没写信了，也没看电软了，因为在一年前我和我女朋友分手了，也和我最爱的游戏分手了，当时我是欲哭无泪呀，就好像心没有了，感觉活着不知道为什么，现在已经过去一年多了，我想把我的最爱找回来，我可以没有爱情，但不能没有游戏，我们的世界因为游戏而精彩。

From 辽宁大连 张晓威

让我说什么好呢？虽说看到你回归闯家我很高兴，但“可以没有爱情，但不能没有游戏”的说法小沛可是坚决不赞成的。在失去了心爱的人之后，你的痛苦我非常理解，这个时候用游戏来缓解你的痛苦自然无可厚非。不过如果仅仅因此而将游戏作为你生活的全部，那岂不是浪费了以后的大好时光。我希望大家是因为喜欢游戏而玩游戏，不要把它作为精神的全部寄托，趁着春天，出去走走，心情会更好的。

> “快进入高三，学习紧张了，看电软时间少了，想‘家’的时间多了。”
> ——广西玉林 黄赞

VOICE 我不知道怎么说好啊，其实自己蛮惭愧的。自从99年开始，便把电软当成了我生活的一部分，可是却从没给家写过一封信，叶子姐会不会郁闷啊？哦，对了，现在是小沛当家啊，叶子姐生病了是吧？没什么大碍吧！要是她有个什么三长两短的，要我怎么在电软中活啊！游戏也不用打了。现在的大学生活还真不如自己过去想像的那样丰富多彩，挺无聊的。你们过去也是吗？现在我正在存铁买PSP2.5陶瓷白。累啊，现在在家还真不知道玩PS2好还是NGC或是PC好了，不过现在《FF12》让我重新有了游戏的斗志，我太爱FF了。在这里我当然还得祝所有小编们在自己的事业上更加的顺利，感情上嘛……就没对象早日找到对象，有对象的早日成家吧！

From 四川成都 肖懿

叶子早无大碍，不会有什么“三长两短”的。我觉得大学生活是我一生中最美好的阶段，之前的幼稚和之后的忙碌都无法和大学中的自由相比。你现在觉得无聊是因为你还没有体验过生活的压力，等你踏出校门的时候就会发现，其实身后才是最值得留恋的净土。最后谢谢你的祝福，至于对象，你帮荇菜找一个吧！

般若菠萝蜜……好吃你就多吃点儿！

北斗

●最近一段时间在研究皇牌空战ZERO，想不到NAMCO也挺恶搞的：机体击坠数超过500之后，机体名称下用来表示击坠数的图标就会从大小菱形变成“吃豆”里面的小精灵，击坠数999达成后的图标还真是壮观呐。

●由于这次的ACE0没有真人演唱的主题曲，游戏OST又还没出，所以只能重温5代的“Blurry”。完了把找到的“Blurry”歌词发给朋友看，结果竟然被华丽的误认为是在下发酒疯写给某人的情书……这都哪跟哪啊？！

●最近就《金刚般若波罗蜜经》中的“无我相，无人相，无众生相，无寿者相”一句向某高人讨教，被夸奖“悟性甚高”，阿弥陀佛，真是谬赞了。

小沛说：看了北斗的手札后，我和他还真就宗教问题展开了探讨。小沛喜欢佛教，而北斗则喜欢道教，但北斗却说想要去嵩山……真不知道他在想什么！

“游戏可以少，电软不能少！攻略可以少，闯家不能少”

——吉林松原 韩信非

VOICE 这次写信给家主要是为了调节心态，别无所求。看到小编们在读者面前“嘻嘻哈哈”，就会想起他们背后所付出的努力，就像本人一样。本来就没必要对自己不喜欢的人多说一句话，但小编们却不能不这样做，如果那是真的话，自己就幸福得多了。是的，说辛苦，哪有日夜奔波的龙哥厉害；说冤枉，哪有日夜受虐的木头悲惨；说苦笑，哪有叶子那么灿烂……(忍着别吐，接着还有)所以说，你们应该生活在魔王统治下的地狱中，生存在猴子为首的森林里，日夜为遭到大怪袭击而担惊受怕。

From 广东佛山 莫宁健

非常感谢你对我们工作的理解！的确，每一期杂志都是我们用心血和汗水来完成的，虽然每一期都不可能说是完美，但我们的目标却是要让所有的人都满意。所以每当听到批评意见的时候，我们都会反省自己，而有一些略微刻薄的意见，我们也只能笑着接受。这样的生活并不痛苦，因为我们有义务为大家奉献上精彩、实用的内容，大家给我们提意见就是因为大家都在关心我们。有了中国玩家们的支持，我们的路才能走得更远。

VOICE 看了178期电软，觉得由小沛主持的闯家挺好的，他的语气平和、自然，感觉很好。个人觉得叶子说话有点嗲（叶饭别打我），希望她说话能自然点，不要感情太丰富了。From 新疆乌市 蓝色苍鬼

你希望一个80岁的老头和20岁的姑娘说话一样吗？小沛没那么老，但和唯夜的风格却真的有这么大。闯家中的主持就是要和大家聊聊天，谈谈对游戏的感悟等。主持风格只要平和一些，再有一点幽默，就能让家人感到很温馨。这一点，小沛觉得还应该向叶子学习呢。如果你要真的不习惯，相信叶子也会虚心接受你的建议。

我不是武夫，而是艺术家。

大怪

●近期终于联系到了在北京喜好天下第一剑客传的几位死忠，方才得知原来周末在西单华威顶层经常会有聚会类的对局试合。大怪去西单华威观看后，还新结识了几位好友，颇为兴奋。本次电击收藏中所收录的对局便是我特别邀请喜爱和仲的JKL前来编辑部探讨游戏之后的对局。对于格斗游戏来说，有什么比交流更重要的呢，今后大怪希望喜欢格斗竞技的玩家多多来信联系，除了尽力组织主流格斗竞技的比赛之外，进行交流性的对局并与爱好者们共同交流是我义不容辞的责任。

●最近感受到了音乐的力量，工作时听着音乐后，整体进度是大有提升啊！不过注意了，听的必须是"ROCK AND ROLL"，前天工作时候错误倾听了绵软的流行音乐后......工作进度是不进反退。看来不论什么时候热血都应该是第一位的。大怪已经将那些靡靡之音通通删除了，金属万岁。

小沛说：大怪给我推荐了一位瞎子大叔的专辑，可惜小沛只喜欢轻音乐和节奏布鲁斯，对于这一点我是非常坚持的。就像坚定地喜欢格斗一样，就算我是菜鸟，但也决不放弃！

戴上帽子的感觉真好！

PERFECT

●担心的事情还是发生了，PERFECT在闯家里真的“脱帽”了，不过这次“脱帽”却叫人哭笑不得，自己俨然变成了戏剧角色。不过在现实生活中，我可没勇气留着莫西干头上街招摇，好在只是漫画一幅，大家看后能笑笑就好，不要枉费了华尧和PERFECT的良苦用心。

●感谢小沛君寒酸的串吧邀请，也算是兑现了他自己打赌的承诺，至于事情的具体内幕，PERFECT还是保密为好，以免伤害到小沛的自尊。不过话说回来，在编辑部里小沛大概算是最好说话的人了，也是公认的很会生活的家伙。PERFECT很欣赏这一点，心态好，许多事情都能事半功倍。

●朋友们，叶子已经不咳嗽了！不过，离回来和大家见面还有几周时间，我们还要等待。最后重申一点，叶子没得禽流感。

小沛说：公开表扬PERFECT君！因为……礼尚往来嘛！

VOICE 叶子病了？爽，我顶，为什么？因为叶子不下，怎么能有小沛？（叶子不要打我）当然主要是因为我觉得小沛从各方面看都很像我兄弟，你说什么？谁是兄，谁是弟？那还用说……

From 河南商丘 张尧

我不介意和读者称兄道弟，因为这证明我还很年轻。不过您一开始的话恐怕要伤到叶子了，人家生病已经很痛苦了，您就不要打击她了。

VOICE 难得叶子不在，小沛也来客串了一把，只是超G女生停了一次，给小沛一个不错的建议吧，今后闯家你来掌管，顺便把你几个负责的栏目，也搬进来，就像一盘火锅里面什么都有，可以满足每一个人。

From 上海 刘俊翔

我的能力还是有限，一次管那么多栏目的话，估计质量也就下降了。叶子就快回来了，你可不要打击她啊。她对这个栏目的贡献可比我大多了，付出的心血大家可要珍惜啊。小沛还是喜欢米花一类的点缀性或者是新闻那样可以增广见闻的栏目，这也是因为各人的性格不同吧。

“‘叶子’从‘木头’上飘落，闯家却依然精力充‘沛’！”

——广东佛山 周全

VOICE 如果我是周星驰，我就能逗“家里人”开心。我是周星驰吗？不是。所以，我没能写出什么话让大家开心。如果我是S·E的总裁，我就会决定发售大陆版的《FF12》。我是S·E的总裁吗？不是。所以，我也没办法推出中文版的《FF12》。如果以后我的生命中将不再有游戏，我的人生将一片黑暗。以后我的生命中将不再有游戏吗？不是。所以，我会努力地迎接光明！

From 河北承德 陈伟

如果我有一千万，我将举办全国玩家大聚会。我有一千万吗？没有。所以我只有在闯家里和大家聊天。如果我有一百万，那我将买无数张《FF12》送给每个家人。我有一百万吗？没有。所以我自己都没有舍得买。如果我有十万，我将凑齐目前所有的主机和好游戏。我有十万吗？没有，所以我要努力工作！咳，都是钱闹的。

VOICE 刚刚接触电软不久，但我已经决定支持下去了。最近买了NDS，蛮开心的，因为自己也成了有机一族，但又快高考了，又要放弃一阵，但我总对自己说：“考上好大学，PS3就在等着你了！”

From 福建厦门 张思

当初小沛考上大学的时候是拿PS作为奖励的，但那个时候连PS2都发售了，不过我当时还是玩得很开心。祝你在今年也能如愿以偿，不过PS3恐怕要等你在大学里放寒假的时候才可能拿到了。

上期还好好的，怎么说病就病了，没了叶子姐姐，我们闯关一族可就失去了一位最好的亲人啊！早说过叶子姐姐不能这么累，否则会撑不住的，你看看，唉！叶子姐姐这么辛苦，不知上头有没有什么表示？要不然，我们全体闯家成员一块杀进次世代，要求给叶子姐涨工资，不然，不然让他赔我们一人一台PS3外带XBOX360一个！ From 江西淮南 焦小龙

今天晚上去厕所吓了一跳，叶子竟然病了(只在厕所看电软)，在这里说一声：叶子保重身体，祝你早日康复！

From 天津 阿呆

叶子不会退了吧，家里没你可不行，管家婆你可要坚持住啊！还有小沛主持的也不错，就是看不到木头和你在搞笑了，没了叶子、木头也没什么好看的了。

From 天津 刘斌

不是小沛主持得不好，只是风格不同，所以比较喜欢叶子主持，并不是否定小沛。原因可能如下：1、小沛不是女性，更不是美女；2、习惯了叶子的语言风格；3、对积劳成疾的叶子同志致以形式上的缅怀……所以呢，小沛同志要加油了啊！

From 浙江杭州 刘升宇

叶子可要多注意身体呀，别垮了。你看你一走，小沛来了，可就少了一期超女和米花啊，自从你来闯关族这个栏目后，我们可是一直拥护你的啊，愿你尽快恢复过来，早日康复！

From 江苏无锡 尤晓逸

TOMY亲爱的叶子：

小叶子，你还好吧！本期一看到你因带病工作，而要闭关养病，真有点心酸。毕竟，女孩子给人的感觉还是亲切点，这阵子真辛苦小叶子了，光是每期的回函卡就让她吃不消了。在此本人提一点愚见，不如每期都换一位小编做主持，好让我们了解各位小编，加深对各位小编的认识！

From 广东佛山 陈铭豪

小沛主持的家还不错，不知下一期还是不是小沛主持？另外叶子姐赶快养好病，不然，木头兄就闹翻天了。

From 湖北武汉 张庆德

祝：叶子姐早日康复！

From 辽宁本溪 张钧

唯夜你好！病好了吗？如果没好就请小沛代我向你问候一下吧，从电软的招聘启事中能看出小编们必须具备熬夜加班的特技才行，为了让我们及时得到"厕上极品"，你们辛苦了，其实熬夜是很伤身体的，更何况唯夜、风林，还要动辄就来个泡面持久战，这样下来众位的健康状况令人堪忧啊。希望你们调节好作息时间，注意身体。

From 安徽合肥 沈振平

各位植物动物非生物，近来可安否？吾听说某植物因工作劳累而请假，希望新一期的家中能见到它。

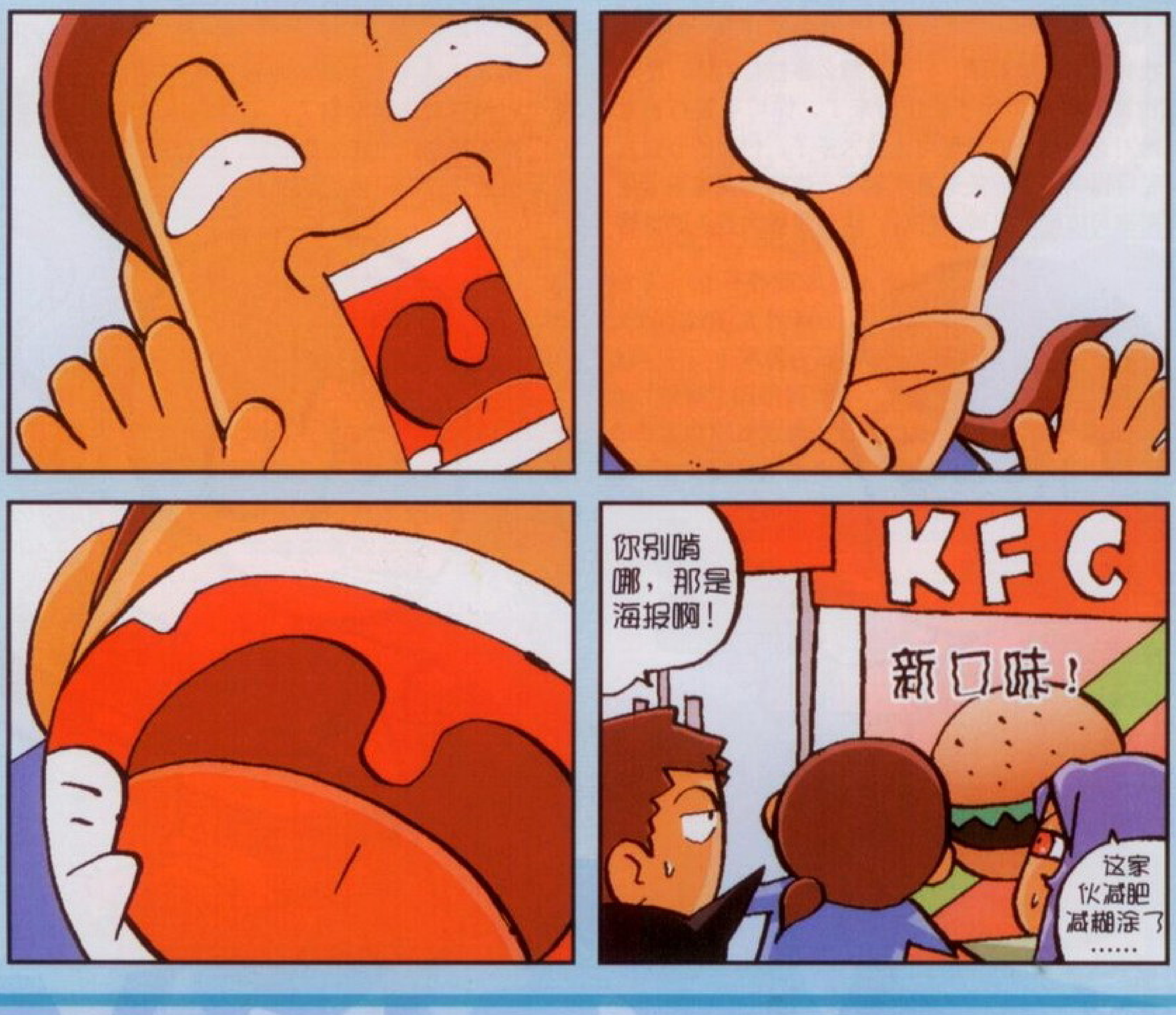
From 浙江杭州 章晗达

叶子姐：你要早点康复呦！不然，家就不是你老大了！小沛哥还算老实，没有想当家里老大的意思。对了，我买了psp，叶子姐有吗？

From 北京 华林希

"来到家里我才发现，原来自己有这么多兄弟姐妹！"

——山东济宁 王灿



编辑手札是我心中永远的痛！

风林

●又要编了……旁音：当编辑不用编的难道用吹的啊！

●所以我越来越看不懂了，就好像没什么人能看得懂PS3到底在搞什么飞机一样，没人能猜透E3上到底哪家才能真正爆发出足够当量的新闻威力来。你不知道任天堂会不会一口气把革命的所有把戏都抖搂出来；不知道SONY会不会让PS3的手柄也革命那么一下下；不知道微软的游戏掌机会不会爆冷公开……等等等等，过段时间恐怕会热闹得让人呼吸困难。所以我现在要大口大口的呼吸，然后就用一口气拼命享受疯狂的盛宴。鬼晓得在LA会不会窒息。

●木木是不是应该出来Show一下了？

●小花椒，你真可爱。

小沛说：上期刚表扬了他，这期的手札就又写得这么少了！而且后来那几句实在是不太明白！你快点自己出来解释一下吧。说点题外话，最近风林戴上了眼镜，而且不是近视镜。第一天的时候几乎所有人都问了他一遍原因，而且那天碰巧叶子也病愈来到编辑部探望，看到风林的眼镜后，差点吓得旧疾复发……

春天就是个适合睡觉的日子！

雪飞

●北京的春天真是可怕，除了风就是沙，难得的几个好天气还要在单位加班工作，什么时候才能让好天气和休息日一致呢？估计要等到秋天了……

●很羡慕小沛周末和朋友们一起去踏青，强烈要求同往，结果哀求无效惨遭拒绝，理由竟然是结伴郊游的全部是女性，而这却正是我要同去的原动力！小沛果然是个小气男人，因此名字叫做“小”沛。

●“春困秋乏夏打盹儿，睡不醒的冬仨儿月”这句话简直就是雪飞的真实写照，累了，不多说，发工资的时候叫我！

小沛说：雪飞这个邪恶的魔王竟敢在闯家里公然对我不敬，好！你不要想活着离开这里了！向大家公开一下雪飞的不良嗜好吧：这个家伙最喜欢欺负我们的大怪小朋友了，而且对老实的猴子同学也有某种不良企图哦！哈哈，怕了吧？

“春天花会开，可也没让叶子凋落啊！”

——河南洛阳 徐锦攀

VOICE 以前还是学生的时候，总觉得时间多得很，想什么时候做什么都可以。现在开始工作了，才发现除了睡觉的时候还比较轻松，其他的时间基本上都是在紧张中度过的。轻松地看一下书、听一下音乐，这些休闲活动只能在周末才可以享受，（有时候连周末也被占用了）买了多期电软，也只能等到有时间才能看，更不用说是写回函卡了。我以前是每期必写的，这期回函我可是少睡了半小时写出来的。但我还是会继续支持电软的，每期必买！

From 广东广州 邓凯恩

小沛的不少朋友也都是电软的读者，不过大多数在工作之后也都不像以前那么有时间了。也许每期都在买，但却不见得有时间好好地看。也有朋友跟我说，他是攒了几本之后，抽一个周末的下午一气看完。小沛自己也觉得现在大家的工作压力很大，如果真的太忙太累，不写回函卡也无所谓，您在心里支持我们就够了。

VOICE 《电软》的存在，就是一种巨大的力量。她是一盏明灯，照亮我游戏中的道路。她比我强，灯亮着，我放心地大步向前，哪怕下一秒就被BOSS一掌拍死。灯亮着，我不会感到GAME OVER的无助，而是该那些BOSS担心，一旦游戏被我打穿后他们自己的悲伤宿命了。假若他日相离，我将何以忘汝？以沉默，以眼泪，但愿这一天不会来临。

From 上海 吴育明

VOICE 看电软也有2年了，很喜欢这本杂志，也很喜欢家和各位帅得掉渣的小编们。我非常喜欢IDS，于是乎就开始存钱准备入手了，可是无奈资金有限，鱼和熊掌不能兼得，只有暂时告别电软了，等我IDS到手后一定第一时间入手电软。

From 重庆 大步熊

全力支持你的存钱计划，不过很可惜，如你所说，这次闯家有可能你看不到了。既然是为了自己喜欢的主机也算值得吧。小沛期待暂别之后的重逢。

VOICE 听说叶子病危这个消息后，我急忙收拾行李，准备坐火车入京，想看叶子最后一面。可一摸兜里的钞票，也只够买张邮票了。所以在这里，我想说一句：“叶子姐，你永远活在我们心中！”

From 辽宁盖州 魏福海

“病危”？她的病有那么严重吗？那小沛怎么还看到她今天到处乱转？大家放心吧，叶子到了春天后，生命力顽强得很。一点小毛病，没大碍的。

VOICE 游戏只是生活的一部分，不是生活的全部。我们可以不玩游戏，但是不可以不面对生活。请不要为了游戏而对最关心，最爱你的人不闻不问。在游戏中可能你是位勇者，可现实中你只是普通一员。以上话语只是我这个LU的生活感言，在远离家的日子里我明白了很多……

From 辽宁沈阳 徐岳西

“等我长大一定要到电软编辑中工作，原因：跟着它，有肉吃。”

——河北沧州 谢鑫泰

VOICE 小沛兄当上了老大，虽说是临时的，不过也可喜可贺呀！终于熬出头了嘛！其实应该大家轮流来嘛。

From 四川成都 王舟杰

我也想有出头之日啊，不过这种美好的时光总是短暂的，这期小沛就算是要谢幕了！能得到你们的赞许，我很开心。

VOICE 首先我应该恭喜小沛终于当上了一回蓄谋已久的，不，是受人委托的主持。然后是感谢小沛终于让我写的家书上镜了！能够在小沛第一次主持的时候就上镜的确是一件让人兴奋的事，而更让人兴奋的是小沛在回信里的第一句话“看到你的信我很感动”……在以前我一直都是看着别人写的文字默默感动的，而这次竟然是我让别人有所感动，真的没有什么比这更让我感到兴奋了，再次感谢小沛。

接下来给超G女生提些意见，对于这个栏目我一开始还是比较喜欢的，但后来才发现，这些女生的性格怎么都是开朗外向的啊！而且大多数女生还都是喜欢恐怖、讨厌战棋……拜托沛哥能不能偶尔也找一些性格温柔内向，喜欢战棋，讨厌恐怖的。在看超G女生之前，游戏女生在我心中可一直都是有如天使一般的形象啊！但是现在……难道我所向往的那类游戏女生，在现实生活中并不存在？拜托小沛，把我心中的天使还回来！

From 北京通州 李晓宁

上次是感动，这次就要生气了。为什么女生就不能喜欢恐怖游戏！为什么她们必须喜欢战棋？为什么女生必须天生温柔内向……你能给我解释清楚这些再说吧。就好像男生也不都喜欢血腥的动作和过关游戏，也有人喜欢轻松的益智类一样。都是玩家，都是人，咱们没有任何权力去让别人必须喜欢什么。在我的眼里，超G女生就是天使！

“热爱游戏，天天通关；热爱读书，只看电软！”

——山西太原 廖明生

VOICE 写下这些之前，我抬头看了一眼倒计时：75天。我们还未倒下，叶子却先倒下了。不过我相信等这封回函到了的时候，叶子已经康复了，因为我觉得，叶子的生命力就像仙人掌一样顽强。虽然小沛乘人之危暂摄家权，但我觉得这期的闯家仍然不错，叶子在的时候，家是港湾，我们从中感受到了温暖，小沛“占”的时候，家就像是朋友聚会，充满闲情逸趣，小沛辛苦了，别忙坏了身子，否则到时叶子恐怕也无力包揽小沛的工作了。

From 河南项城 薛寒

VOICE 我希望不久的将来会有一个叫“闯家游戏频道”的电视台，以介绍和报道游戏相关资讯、周边产品、相关影视内容，还有英、日文教室以及动漫链接，收视率一定高。

From 广东佛山 曾锦锋

不瞒您说，小沛在从前也希望能有这样的一家电视台，不过要真的想实现的话，估计要等你当上电视台的台长了。

VOICE 我们这里现在的风还有些冷，想必家里养的花或草都充满了生机与活力吧！唯唯你感觉如何呢？都春天了！麻烦华尧画一幅你浑身都是嫩绿嫩绿的画吧，看看绿色也可以缓解大家视疲劳啊！一举两得呢！好开心……

From 吉林敦化 姚远

这事儿都不用劳烦我们的画师，前些日子唯夜病的时候估计脸就是绿的。现在好很多了，不过您可别刺激她，要再让她变绿，估计闯家她就主持不了了。

喜欢足球是件痛苦的事。

箸子

●最近接到两页关于《实况足球》内容的制作，发现一堆规则术语和球员名号全都看不懂，回想自己活这二十多年，似乎连场整球都没看过，不仅痛感自己体育知识匮乏。由于怕自己把说法搞错，每遇到一个词都要查上半天，最后连“FREE KICK”都跑去问同事，结果被编辑部全体成员当熊猫看待一下午——如此足球盲已经堪称“稀有动物”级了。

●休息的时候跑去参加《怪物猎人P》的联机聚会，从午前一直玩到晚上，尽兴之余，还依稀找回了一点当年“游戏江湖”的感觉。看来“游戏交流的窗口是掌机”的说法一点不假。

小沛说：其实我对足球也是一窍不通，箸子，这下你有伴儿了。不过小沛玩足球游戏的水平还凑合，你要不要拜我为师呢？

大墙画廊

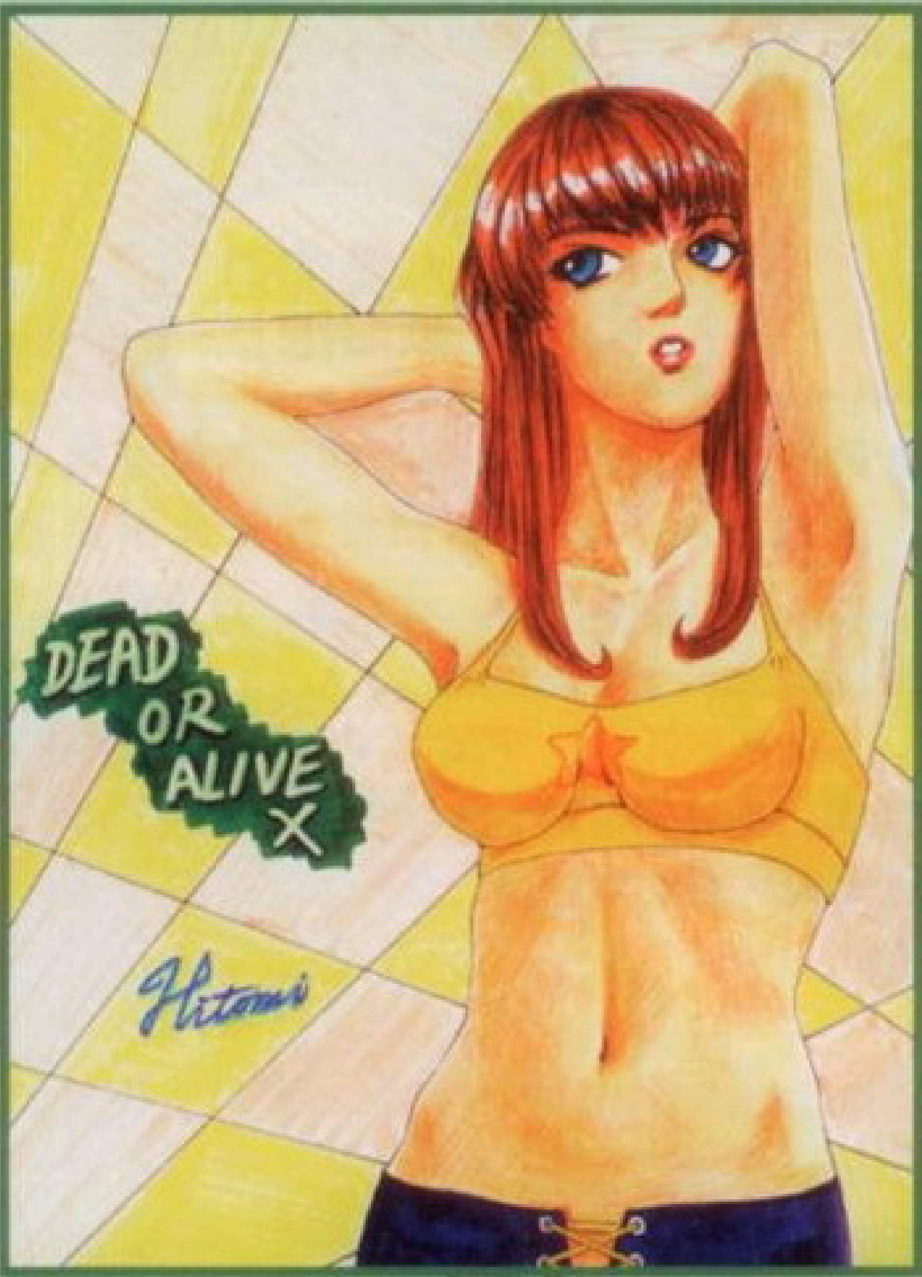
好像还有不少作者在给原来的地址寄电子邮件，大家还是注意一下每期下方的投稿信息吧。原来那个邮箱已经改为超G女生专用了。另外有的作者懒得写邮编和地址，我再声明一下，本栏目的稿费是走邮局的，缺少信息则无法发放稿费。原来小沛也说过，凡是信息不全的作品将不予刊登。大家多注意一点吧。还有，普通邮件一定要做好保护措施，我这里已经有无数在路上被毁坏的信件了，痛心啊！或者您干脆就扫描清楚一点，然后通过电子邮件寄比较保险。谢谢大家的支持！

←合金弹头黄金版　吉林　杨跃杰
这么豪华的坦克谁舍得让它上战场啊？就算是美国估计也不会有如此的大手笔。你的3D绘图能力很强，下次要不要画一个黄金版小沛啊（笑）？

←战国女忍　辽宁　引甜
很有意思的画，这个女忍的表情太可爱了，像个赌气的小孩子。你的技术倒是挺专业的，还用网点纸。

←鬼武者　江西　陈文博
这个鬼武者很像出自早前漫画大师的手笔，再加上朴实的配色和仿旧的背景色，整张画面给人的感觉非常亲切。

↑未命名　广东　邓贤
太赞了！只是我没认出你画的是谁。那个男的很像《铁拳5 黑暗复苏》的新角色，而那个女的则实在看不太出来。



←瞳　天津　孙凯
好性感的瞳啊。在你的笔下，人物的身材比例比较正常。但估计坂垣伴信肯定不欣赏，他喜欢「超人」。

←风间苍月　辽宁　迟雲
最近很少启用黑白画稿了，但看到了这位风流潇洒的风间兄，却让我觉得必须刊登，小沛很欣赏这幅画中的意境。

←梦幻之星　四川　周琳
你的绘画风格我比较欣赏，不过你的落款竟然是去年8月，难道你一直把这幅画作为宝贝珍藏吗？

↓搏击玫瑰xx　河南　王广
你喜欢这种重口味的？相比DOA，我觉得还是亚洲的MM更讨人喜欢。你一定很期待这款作品吧？不要害羞，承认吧！

←恶魔猎人　湖北　bloodriver
又见到这种硬派风格了，我早说过，见到你的画我必然会想到「黄河浪」三个字。谢谢你长久的支持。

←王国之心　辽宁　董玥
本期第二幅黑白画稿。笔法很细致，人物神态的刻画也非常到位。不过你用修改液涂的白点好像没什么必要。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

最新NGC购机答疑

■问：亲爱的龙哥：小弟的表妹不久准备邮购一台NGC，有几个问题叫我代为问龙哥一下，请问龙哥，加最新改机芯片的全新NGC，各个版本大概是多少钱？各个版本NGC的性能有什么区别？您推荐哪一种版本？现在NGC的改机芯片性能怎么样？全新的NGC都配置一些什么？如何鉴别全新NGC？不知NGC是否会像当年的DC一样叫人伤心？NGC的D盘市面上大概有多少？质量如何？NGC组装手柄，市面上大概多少一个？如果邮购来的NGC不是全新的，是否可以向《电玩通》投诉？最后，期望龙哥能推荐几个NGC上的好游戏！

（贵州榕州 邱隆捷）

■答：目前以韩版机器居多，其实各版本的GC在性能上没有什么区别，由于韩版机器推出的时间比较晚，相应的其被翻新的几率也就会小一些，加装改机芯片后的机子价钱应该大致在八百致九百左右，视各地实际情况而定。GC的改机芯片早已比较完善了，现在市面上几乎所有出的D版GC游戏都可以正常运行。全新GC的标准配置是主机一台、AV线及电源线各一套、再加一只原装手柄。说到GC购机，现在市面上的GC全新机已经比较少了，有不少都是二手机翻新过的，大家购买时要注意仔细检查，这类翻新GC还是比较好鉴别的：除了没有开机画面，其盖子上的划痕即使经过翻新打磨，只要仔细看还是能够看出来的，这种机子可千万别买。GC上的游戏数量本来就少，而且也并非全是好玩的作品，所以D版商并没有全部放出来，不过市面上的D版GC游戏数量也已经肯定超过一百了，好在那些优秀的GC游戏都比较耐

↑NGC上好玩的游戏数量还是挺多的。

玩，已经很不错了，其上的“赛尔达”系列、“生化危机”系列、“MGS双蛇”，还有马里奥和瓦里奥等等，好玩的游戏还是很多的。GC组柄大概也就二十多，不过质量可不怎么样。如果是在《电玩通》上邮购出问题的话，可以通过《电玩通》上刊登的举报电话进行投诉，我们会给你一个满意答复的。

龙哥：展信好，小弟是第一次给热线写信，深感荣幸，愿龙哥能解救小弟于水深火热之中。小弟去年初买了一台豪华版PSP及两款游戏，使用了一年了，至今也没有更新版本和购买游戏，小弟差不多一个星期玩两次，不知对光头产生的影响大不大？现在光头是不是快废了？平日对其爱护有加，有一次不慎，使其外壳几处划伤，顺便想换个壳，主要是换成陶瓷白的，不知可否？换了会不会对机子有影响？最近面临好游戏的难产，不知SCE会做出什么对策。小弟只希望GT4的到来，期待太久了，不知是否会出中文版？（浙江上虞 CLOUD）

↑在今年情人节新上市的《摸摸耀西》。

“当然不会，像你这种玩法，玩的次数不多、时间也不长，不会对光头产生什么影响，不要担心。PSP光头再怎么样也不至于如此弱不禁风，没事。外壳方面，如果这几处划伤对机器外观影响不是非常明显的话，龙哥建议你最好还是别换。要知道更换PSP外壳必然得给其开机，这个过程很容易对PSP这种比较精密的东东产生各种意想不到的影响，所以如果仅仅是为了一点小事就更换PSP外壳的话实在是没这个必要。PSP版的GT4还没有公布确切的发售日，估计这次的E3展上很有可能有进一步的消息。说到PSP上的游戏，其实自其发售以来就没有真正出过多少原创的好游戏，倒是许多厂商变着法儿的在上面炒冷饭，一款新潮时尚的掌机上出的却大多是些老游戏，说实话，这感觉还真是挺怪的。

小弟我有几个问题需要龙哥解决一下。本人想购入IDS一部，支持行货嘛，而本人也只想用IDS玩正版软件，问题是原先的那些GBA卡（包括盗版卡）能在IDS上使用吗？目前IDS有哪些正版游戏？如果想要邮购的话，可以去哪里购买，还是说直接找神游公司邮购？IDS主机与卡带的价格是多少？IDS有哪些版本的？“生化危机·死寂”会推出行货中文版吗？问题比较杂乱，还望龙哥一一解答。还有一个问题，就是常出现在GAME BAR中的JOIN同学曾说过将面临高考（去年某期上），不知是否金榜提名了呢？个人很喜欢他的文风。（山东平度 韩太池）

D版GBA卡可以在IDS上正常使用。目前IDS上的中文正版游戏一共有三款：《摸摸耀西–云中漫步》、《直感一笔》和《摸摸瓦力欧制造》；其他预计将会推出中文正版游戏的还有《超级马里奥DS》、《大合奏》以及三个版本的《任天狗》，其中《任天狗》的中文DEMO版已经于两个月前放出了，汉化素质还是不错的，相信用不着多久就会正式上市了吧。想要购买正版IDS游戏的话你可以考虑邮购的方式，当然方便的话直接去神游公司在全国各地的销售网点购买会更加方便。DS版《生化危机》是否会推出中文行货版的问题，目前神游公司并没有给出任何官方消息，龙哥个人估计一段时间内比较难以实现。JOIN同学的事情，我不大清楚，希望他能如愿以偿考上自己喜欢的学校吧。

致上知天文下知地理中知人间上下五千年的龙哥：希望龙哥在百忙之中一定要抽出时间回答一下我的几个问题，我玩的是《物场物语·矿石镇的伙伴们》男孩版（听说有女孩版特此强调一下）。1、诅咒农具是否在湖之矿场29、39、49……79层，随机挖到？2、如何使诅咒农具变成祝福农具？（水壶的知道了）3、在湖之矿场255层，我为何弄不着飞行石？(第四年目冬一日）只弄到一个河童之玉，粉红钻石一个，亚历山大石一个，飞行石到底什么样？亚历山大石在屋外是红色，到屋里是绿色，它除了能卖10000G就没有别的用？会变色唉！4、最后三个真实之玉的下落（图书馆、狗窝、水槽、电线杆下霍安那买一个，最后一个忘了，您就麻烦一下写四个吧）。5、好东西都在河之矿场，那泉之矿场255层有什么稀有品？6、杂货店里有一个门，不能调查也不能进，为什么？7、料理、饼干、蛋糕怎么做？一到南瓜祭小朋友都伤心地离去心里实在过意不去！（内蒙古克什克隆 某读者）

1、对，诅咒农具系列的鱼竿、锄头、斧头、锤子、水壶和镰刀分别在湖之矿场的29、39……79随机挖到。2、诅咒农具变成祝福农具的条件分别如下：镰刀、锤子是装备10天，锄头、水壶是去教会解除，钓竿、斧头则是要使用255次。3、飞行石是在泉之矿场的

255层，而不是在湖之矿场。4、当背包能容纳8个道具后某天会在中国商人处发生剧情，之后中国商人处有卖真实之玉，就可以开始收集了，九个真实之玉的地点分别是：马房的水漕、狗屋、教会附近街道的路灯下、图书馆2楼、中国商人处买到、用1000张赛马券换、山之别墅日程表中村之别墅过年时的电视节目中答对所有问题，得到上述八个真实之玉后去村长家中调查冰箱可以得到最后一个；集齐所有真实之玉再和村长说话就可得到能查看体力和疲劳的真实秘宝。5、飞行石，这个上面我说过了。6、村中一些不让进的门需要和村民达到一定的好感度之后才能进去。7、想做料理就得给主角的房子通过电视购物增加厨房，再买些例如打蛋器之类的辅助工具，在平常的电视节目中可以看到相关的料理菜谱，之后准备齐全需要的东东即可开做。做饼干需要的是小麦粉、奶油、蛋、擀面棍、微波炉和砂糖；奶酪蛋糕需要的是打蛋器、锅、烤箱、糖、蛋、牛奶和奶酪。

1、PS2版《生化危机4》中的佣兵模式要得到五星评价到底最低限度需要达到几万分？我的情况如下：佣兵模式中打出前四个人物后就选用特种变异兵在水世界地图打到五万零一百多分完成全地图四星评价，全人物出现后，接着开始五星评价，选用特种变异兵在城堡地图打出六万零二百多完成他的第一个五星评价，再用他在水世界打出五万多分却给四星评价，而不是五星。随后换威斯克在村庄沿地图打出六万二千多分得到五星评价，再换回特种变异兵再在水世界地图打，其间得分最高差340分到六万，试了N次得分全都过五万未达到六万，可还是只给出四星评价，这是怎么回事？难道有什么隐藏标准或特别要求？还是我

打的过程出错了？是不是我在打四星评价得分过五万，并在五星评价中得分超过六万分间接提高了得五星评价的分数标准？可苻莱明明在NGC版研究中说是五万呀！我朋友分折说必须得分要超过目前五星评价中分数最高的才行，因威斯克的五星评价是超过特种变异兵的五星评价分数才得到的，要再得五星评价就要超威斯克的五星得分，如此循环，分数要一千超过一个才可以，是这个样子吗？如真是这样，我的天岂不是让我完不成全人物全地图五星评价，得不到掌上大炮吗！恳求龙哥救我于水火之中！能不能删除佣兵模式中的纪录完全重新打？如不能只能删除主游戏模式的纪录了，这可真是痛苦呀！2、《恶魔城·无罪的叹息》中如何进入BOSS RUSH MODE？我用主角通关一次后，直接输了三个特殊名字打开了隐藏人物乔凯姆、疯狂模式和初期全技能这三个模式但没有打，读取通关进度后，主角就在游戏中的最后一个存盘点处，没有进入BOSS RUSH MODE。随后我把第一个隐藏人物乔凯姆通关得特殊名字后输入又把第二个隐藏人物小南瓜头通关，至此全人物通关完成，只剩疯狂模式、初期全技能模式没穿，再读取主角通关进度还是没有进入，难道是要把全部模式都通关一遍才能进入吗？3、游戏的全地图完成率是100%吗？4、主城中的绿色及幻影骷髅，在主角装备了幸运上升、掉落道具几率提高的道具后各反复打了一个多小时也没爆出两个魔导器，有什么更好、更快的获取办法吗？

（四川西昌 刘育群）

1、《生化危机4》佣兵模式拿五星评价的方法并没有你想象的那么复杂，其最低标准就是分数超过六万，只要达成这条就成，其余什么顺序之类的都没关系。分数超过六万就行（不是五万），你看你两次拿到五星评价不都是正好满足这个条件了嘛！2、要想在“无罪的叹息”中开启BOSS RUSH MODE，就需要在UNLOCK JEWEL的状态下去打隐藏BOSS，这个道具是在最后的城堡中，2F左边环形通道中的小黑屋里，这儿其实有两个房间，在隐藏的那个房间中可以得到一块解除封印的宝石，也就是我们所需的“UNLOCK JEWEL”。进入该隐藏房间的方法就是在左边朝看起来没有平台的地方跳。这个隐藏BOSS有三个形态：第一形态不要管地面上虫子,在空中连击即可；第二形态主要用2段跳来躲避其攻击,将其拳头作为主攻对象；第三形态可利用石块来挡住其攻击。打倒隐藏的BOSS后得到BLACK ORB，此时在5个传送点处有一个新的传送点,进入后就是BOSS RUSH了。3、是。4、打这几个魔导器还是要看人品和运气的。

河马龙哥好！这个称谓偶比较喜欢，此次虽为小弟首次写信提问，但龙哥包打听的大名早已如雷贯耳，就以下问题，望龙哥予以回答。数日前家入小贼，PS2不幸被盗，自此恨尽天下梁上君子——左有DVD，右有摄像机，他偏把中间的PS2抱走了，你说我郁闷不郁闷？于是乎想于高考后重新购机，不知PS3会不会发售啊？如果买不到PS3，那就得在暑假时买PS2了，麻烦龙哥给介绍个机型什么的啊！我是那种给我个游戏就能三天三夜不睡觉的主，动不动就烧的机器我也用不了，至于那台失窃的PS2是人家送的。听说有种PSP可以当照像机，是哪种型号、价格大概多少？PSP小弟还没摸过，惭愧，听说XB360很容易“日照

电源生白烟”，真的假的？PS3对PS2的碟片的兼容情况怎么样？玩日文RPG，头痛啊，龙哥有法子把它们变成中文么？

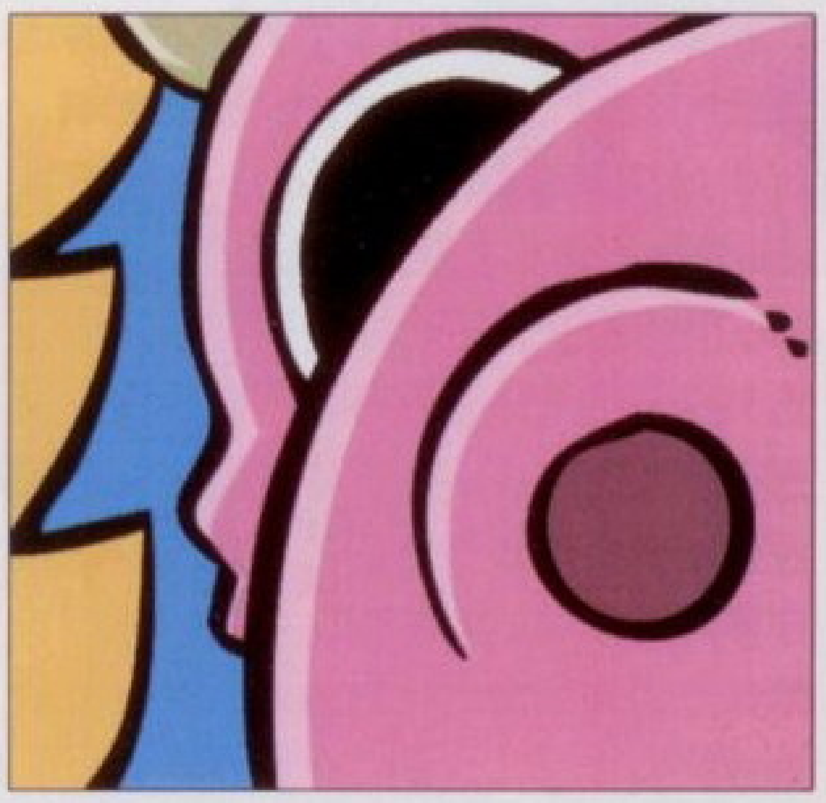
（天津市 菜鸟也疯狂）

看来，这位小偷还真“识货”啊（笑）。不过，你家这桩失窃案要是真除了PS2别的什么都没丢的话，可就真有些蹊跷了：这可不是一个“正常”小偷的做法啊，说不定是眼红你有PS2的“熟人”干的。嗯嗯，以上为龙哥的无责任发言，不必当真。PS3购买的问题龙哥也回答过多次了：索尼最近公布的PS3发售日期是今年11月份，就算其到时候能按时发售，也远在你高考暑假之后数月了，何况我国玩家第一时间入手PS3的做法本身就太不可取，投入产出不成正比，真的是没这个必要，所以龙哥还是建议你买PS2。从你的“症状”来看，是个很严重的游戏痴迷者，7万的PS2按你这种玩法用不了多久肯定会挂掉，只能考虑5万零9行货改了，不过即使这机子现在也已经很少了，而且价格会贵上许多。龙哥的建议是你得改改这种“给你个游戏就三天三夜不睡觉”的习惯，虽然也反映出你对游戏的痴迷和执着，但老实说这种习惯真的不好，不管是对你的身体还是生活来讲。你今年高考，差不多可以算是半个成年人了，学会自制是很重要的。XBOX360因为要从软件上兼容XBOX游戏的缘故，所以本身电耗就相当的大，其标配的电源就是个巨无霸，再加上我国玩家玩的是水货，需要进行电压转换，使用低功率的劣质变压器就很容易“生白烟”了。PS3可以兼容PS2游戏，但能否百分之百兼容还不好说，索尼也没有做出过相关明确表示。玩日文RPG，这是没办法的事，现在这种情况下，我们这些中国玩家要么是自学日语、要么是等汉化小组或D版商“为人民服务”、要么就只能忍痛割爱了。

我家里有一台50009的PS2，买回来有大半年了，从来没有清理过，寒假快结束时鄙人决定对机器来一次彻底的清洁，但自己又不擅长这方面的事，于是请教了一个和我关系不错的包机房老板，结果他告诉我，机器平时最好不要清理，除非读盘读不出来了，不然就别把机器拆开，否则把机器装回去的时候容易出问题。这就令我很困惑了，我一直以为机器应该经常清理的，所以，请龙哥告诉我，PS2的清理周期具体情况如何（尤其是应该多长时间拆开来清理一次？）另外，我上个学期的奖学金快要入手了，本来我是打算用这钱买个增亮版的SP的，谁知半路杀出个程咬金，NDS LITE的出现令我不知道该怎么办了？想买LITE，但是又觉得SP便宜太多，想买SP，但LITE实在是太吸引人了……龙哥认为小弟买哪个好呢？相比较而言，我更倾向于买GBA的游戏，倒不是说我不喜欢NDS的游戏，但是问题是要是我有一款《任天狗》这样的游戏，那我的机器能在我们寝室那些强盗的虐待下活多久。

（安徽合肥 零概率）

一般情况下确实如此，经常拆机的话对机子不好。大多数的玩家只要平常注意给机子做好防尘等方面的保养，基本上是不必老去拆机清理光头的；这样的话等到因为光头积灰比较多影响到读盘时再来个大扫除也不错。如果平常没事就开机清理光头的话，一来本身就没这个必要，二来开机清理光头本身就是个精细活。即使是对于动手能力比较好的玩家来说，“开机、光头清洁、装机”这个操作虽然说不上复杂，但也不建议经常这么做的，而对于动手能力不强的玩家来说，多花冤枉钱也是没必要的。事实上，受各地的大环境所影响，PS2的光头积灰程度会受相当程度的影响，例如在北京的积灰速度肯定要比大



部分南方城市快上许多，如果非要说一个比较明确且合适的光头清洁周期的话，龙哥认为可以每半年到一年为主机清理一次光头，具体时间段大家可以视自己当地的环境和对机子的保养状况来定。事实上，不少龙哥认识的玩家机子买回来两三年从没清理过光头也没什么大的影响（当然，这么久了也确实该清理清理了）。以你的情况来看，应该是

【举报电话】

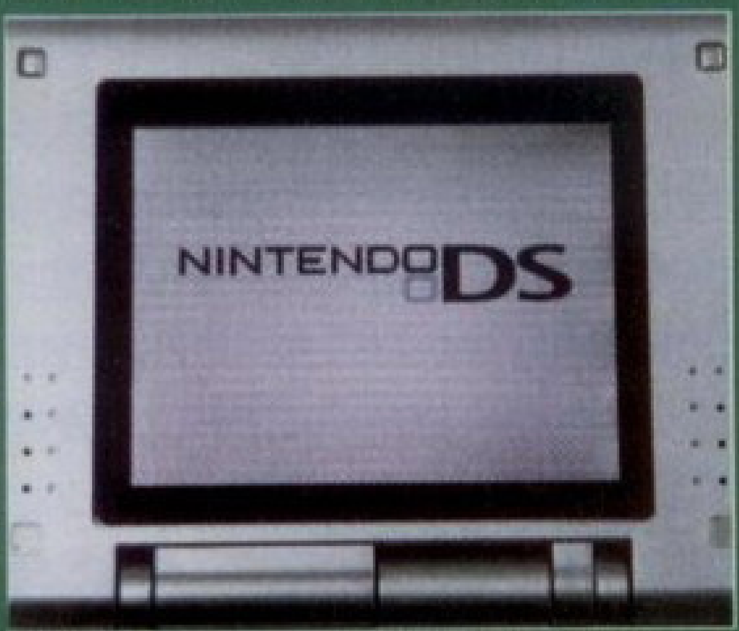
NDS翻新机案例

■问：您好，本人在NDS刚发售后一个星期以1950元购入一台NDS，现(2月24日）又因需求入手一台（1050元），但有几个问题需龙哥解答。1、为什么新入手的NDS没有所谓的“第一次开机画面”（就是设置姓名、时钟等），我旧的就有，但新的电池盖上的螺丝并无人为松动痕迹。2、为什么我买的新DS里没有备用笔（只有机体上一枝），且充电器插在插座上的插头的盖上没有任天堂LOGO，但旧的有，包装里还有一份“PICTOCHAT”的本子。不知是什么东东，旧的包装可没有。3、我的新DS上的下触摸屏有个嵌入机盖的类似保护膜的东西（刚买就有），为什么？要是人贴上去的，为什么又嵌在机壳内部？4、我的新DS机体上的编号为NJH11497152，但它装说明书上的为：NJF10386240，为什么？5、我的新DS没有被人用的痕迹，包装也很新，上述情况是否证明这台机子是二手机还是翻新机？假如是翻新机，玩Z版NDS卡带对机子卡带各有影响吗？翻新的与原装的有什么区别？6、翻新机内部构件比原装易坏吗？电池寿命呢？7、翻新机是否能与原装机联机？8、我的新机子除了无第一次开机画面外，还没有旧机子第

二次或二次以上开机时出现的一个画面，就是上屏是两个方框相碰，出现NINTENDO DS，下屏有注意事项的画面，有的机子在此画面上屏NINTENDODS下方还有任的LOGO，而我的旧机子上则无此LOGO，只有NINTENDO DS与注意事项，为什么？

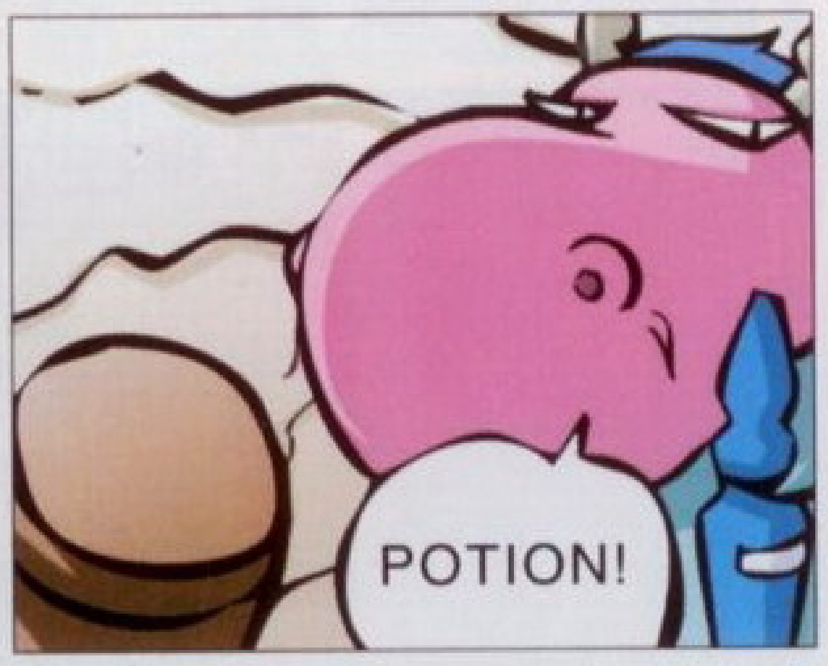
（安徽淮南 徐亮）

■答：从你所描述的种种迹象来看，你后来入手的那台NDS是用二手机翻新后当全新机卖给你的，不会有错，原因如下：1、新机器肯定会有“第一次开机画面”，没有这个画面的肯定是翻新机。至于电池盖的问题，其实翻新机未必就是把旧电池换到新机器上，你的情况，我估计就是店家直接拿二手NDS翻新的，电池方面根本没动，或者是手法比较高明，不会被轻易看出来。2、新机器不管哪个版本都有两只触摸笔，一枝插在机子背面，另一枝备用笔单独用小袋子包装好，看来不但机子是二手的，连零部件都不齐全，这BOSS可真够黑的。“PICTOCHAT”是NDS内置无线通信聊天软件的名称。3、很明显是前任主人留下的“遗迹”嘛，新NDS触摸屏上没有专门的保护膜，贴法的问题，并不真是“嵌入”机壳内部。4、翻新机机器铭牌上的号与包装上的号不符合，这是很“正常”的事情。5、NDS的翻新机无外乎两大种：第一种比较简单，那就是把旧电池放入新机器里，这种手段在早期比较常见，玩家的损失也并不大；另一种就是直接将玩家低价卖给游戏店的二手NDS经过打磨等一系列“专业手段”，使其表面上看起来像是一台全新的机器并以全新机的名义卖给玩家狠赚一笔，由于玩家在将机器卖给店家时配置可能不齐全，店家又不能从新机器包装里拆补，所以就造成了你机器少一枝触摸笔这种情况。这种翻新手法和PS2上的翻新比较类似，随着主机发售日期的变久，市面上流通的二手机越多，可供店家加以翻新的原材料也就越多。翻新机玩游戏不会有什么影响，只是机器的使用寿命会短一些，而且玩家也多花了冤枉钱，关键是店家的这种手段是很明显的欺骗消费者，极为恶劣。6、只能说翻新机的元件已经被使用过一段时间，正常使用寿命会相应的短一些。7、能，这点不会受影响。8、



↑只有进入NDS模式才会两个标都有。

开机LOGO的问题，与是否翻新机完全无关。开机直接进入GBA模式时就是上屏有“NINTENDO DS”字样但没有任天堂的LOGO；开机直接进入NDS模式时上屏就会“NINTENDO DS”字样以及任天堂的LOGO都有，你可以依法试试看。



买加亮版SP更加合适——虽然从长远来看显然是购买NDS LITE更加划算，不过最近一段时间国内的NDSL价格比较混乱。NDSL既可以玩GBA游戏也可以玩NDS游戏，不过与加亮版SP相比，一次性金钱投入要大上许多，加亮版SP确实是手头不宽裕的玩家的不错考虑对象，GBA上的好游戏也相当多。如果买了《任天狗》的话，到时候你机器会不会惨遭室友们的虐待不好说，不过龙哥倒是可以肯定，到时候你们屋一定会充满各种各样奇怪的语言和词汇，就和这款游戏在编辑部盛行的时候一样——因为里面的小狗们会“记忆”下玩家反复用语音输入的单词并做出反应，特别是叫小狗们的名字（不分哪国语言）……

小弟有一事请教，我的PS2是50006型，2004年买的，以前读游戏，按下RESET键，就直接进入游戏的读取画面，读D9盘则是黑一段时间屏，然后进入。现在读一般游戏则是出现像以前读D9那样的情况才进入，黑几秒屏，而D9盘却读不出来了，总是出现光盘读取失败（进入浏览器后），我用的D版，穷啊！是不是改机芯片问题，还是光头的毛病？我该怎么办啊？我的很多D9盘都玩不了呀。（天津 爱上彼德堡）

从你所描述的情况来看，龙哥认为应该是光头太脏所导致的，问题不大，你拿去游戏店做一下光头清理应该就能够解决。毕竟04年买的机器，用了两年，因为光头受污导致的读盘问题是比较常见的情况，你所说的症状也比较符合。说到光头清理的合适周期等问题，龙哥在本期热线给别的玩家提出的问题有做专门解答，有兴趣的话可以参考一二。

你好！我是一名高二的学生，看你们《电软》就二三年，一直很喜欢你！（我是男的哦，别误会）《电软》里的一些书，例如《掌机迷》之类的东东，说邮资免取，是指我只需汇书款给发行部？买到东西是送货上门吗？还是拿身份证去邮局领？拿户口簿可以吗？我身份证打球时弄丢了。我喜欢玩游戏，大多数都是PC游戏，有时就是下个模拟器玩TV GAME，也只有一台黑白薄GB，和一块《口袋妖怪·金》。高考的压力压根儿没有，重本是上不了，混个本科就算了，为了打发高三无聊的复习课，决定入手小神游SP，你们发行部以后还可以代售神游SP吗？可以直接向神游公司邮购吗？地址是什么？长期有效乎？

（广东仁化 泽泽）

所谓的“邮资免取”是指这样的：通常情况下去邮局汇款邮购东西的话，不算我们应该付给邮局的手续费，我们还需支付需要邮购的物品本身的价钱再加上对方将该物品从邮局寄给我们所需支付的价钱，而这个对方从邮局寄商品过来的费用就是“邮资”了。“邮资免取”也就是说我们去邮局汇款时只需支付物品本身的价钱，而那个物品的邮寄费用则无需我们支付，改由对方自行负担。如果是通过邮局寄包裹和物品的话，平邮的情况下（就是非特快专递、类似于平信），通常是寄到当地的邮局或是当地离你们家附近比较近的邮政分局，然后由邮递员将包裹单按照地址送到你家里，你再拿着包裹单和相关身份证明（例如包裹单）去指定的邮局领取包裹。邮政快递或是那些快递公司倒是可以直接送到家里，不过相应的费用也会高上许多，这些都属于特殊服务，像“邮资免取”这类的物品一般都是走的平邮，领取时就稍微麻烦一点。身份证丢了，如果你填的地址是学校里的话是没关系的，只需在学校盖个章再去领取就行了。邮购小神游SP的具体事宜，还请你电话询问邮购部，这样会知道的更加清楚。

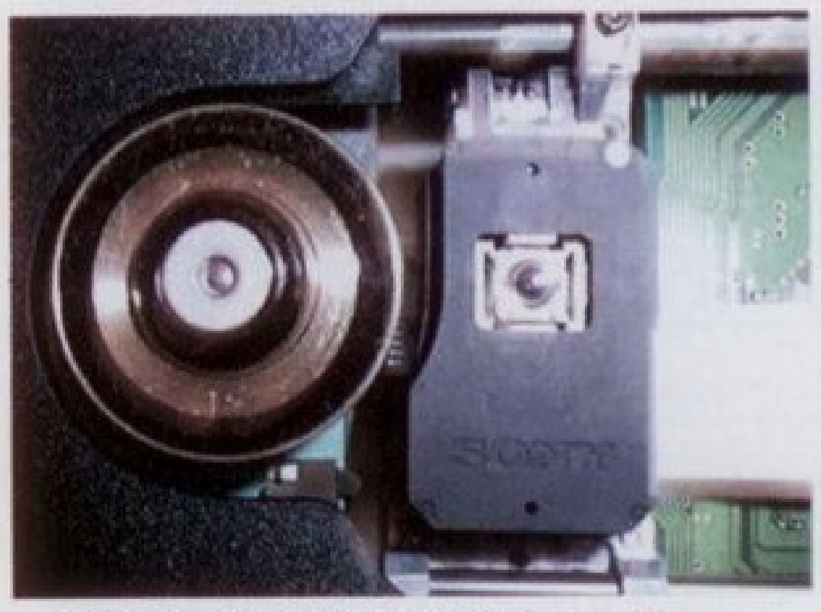
看到杂志上你为人排扰解难，于是偶成了你的FANS，我也有些许多问题讨教。1、上个月我存了点银子购入了GBASP加亮版，顺便买了一个二代魔卡（带独立烧录器的），上周末拿出来想烧录口袋妖怪绿宝石版时，把USB接入电脑和连到烧录器，魔卡插在烧录器上，我也从网上下了2.70的驱动程序，可电脑却提示说有些设备可能无法正常运行，烧录界面上也说找不到烧录线，而且要我添加什么程序，不知是烧录器的问题还是什么问题？2、另外我想从发行部邮购前三本《口袋迷》，他们说《1》已经没有了，我想问问你有什么途径能买到《1》那本么？我很想买到，能否问问编辑中是否有积压，旧的也成。3、我习惯玩《口袋妖怪》时有本攻略书为伴，市面上攻略又参差不齐，我想让你推荐一本攻略，介绍绿宝石版，最好是386的，要中文的，内容齐一些。4、我想在GBA上听歌，听说一种像魔卡一样的叫阳光卡还是什么可以让GBA像MP3那样可以听歌，具体详细步骤要怎么做？请你讲详细点。下载或要买什么？5、GBA专用耳机哪种好？价位如何？6、另外《口袋妖怪·叶绿》中，你提过用升级糖果练出来的怪兽没努力值会比自己练的烂，那如果一直给它戴学习装置（不放出来打），靠分别人经验升级，是不是也没有努力值？也变垃圾？我用学习装置练了一只快龙和邪恶暴龙（等级进化，出场就刮沙那只），总觉得我的两只很烂，跟渡和小茂的没法比，是不是没努力值？7、在第三个岛上，一个挖金矿的小洞后有一小片草地，里面只遇得到土龙，土龙我练到56级进化，它怎么才进化，进化成什么？还有蜻蜓龙是用什么进化？——蓝宝石四大天王用的那只。

（福建厦门 吴锦添）

1、首先你得将下载下来的2.70版驱动程序安装上才行，然后将魔卡烧录器插在电脑的打印口上，小头接在GBASP的EXT通讯口上；按住GBASP的START+SELECT键开机，进入通讯待机画面；运行软件，添加ROM文件后，按“开始烧录卡带”开始烧录卡带。如果这些操作都正确无误的话，那就可能是你下的驱动程序有问题，重新下一个或者是用原来的驱动程序。2、这个，如果发行部那边也已经没有库存的话，龙哥也只能是爱莫能助了，抱歉。3、本刊刚推出的《口袋妖怪收藏大图鉴》收录了全部妖怪的细致资料，应该能满足你的游戏需要。

↑GBA专用的烧录卡种类可谓相当之多。

4、你不是有那什么魔卡了吗？这个东东就能在GBA上听歌，不用花钱再去买什么阳光卡了，其实差不多所有GBA烧录卡都有这个功能。你只需在电脑上用专门的软件将要听的MP3转换成GBA格式再烧录到魔卡中，在GBA上运行后即可听歌。5、没必要买什么GBA专用耳机，普通耳机即可，至于普通耳机的选购我就不多说了，看你自己的经济承受能力，量力而行即可。毕竟GBA的音效也不是很好，花钱买太好的耳机完全是一种浪费。6、努力值在精灵们的属性中属于后天的数值，是通过后天的战斗和吃药来获得。无论与哪种精灵战斗，战胜之后都会获得一定的努力值，打败不同的精灵后得到的努力值也不同。平常是看不到具体的努力值的，它只在升级的时候才会体现出来，例如一般多得到4点努力值在升级时就会多增长1点能力值，所以如果先让精灵在升级时提升的能力值越多就应该让它多多战斗，另外吃药也可以增加努力值，不过作用相对有限。你的情况不用担心，学习装置不但平分经验值，也可以平分努力值，是个好东东。7、你说的土龙应该是NO.206的那个ノコッチ吧？这只精灵是无法进化的。至于NO.330的蜻蜓龙，其是NO.228的巨钳沙虫在35级时先进化成NO.229的沙蜻蜓，再由沙蜻蜓在45级时进化出来的。



↑PS2的光头型号也经常是换了又换。

在游戏的进化之路上软件表现力凌驾于硬件性能之上的终极作品

硬件性能终结者

TVGAME历史中软件表现力超越机能极限的经典名作回忆录

科技的进步，让如今的TVGAME爱好者沉浸在无限机能所带来的影音享受中。如今主流的TVGAME硬件平台，无论是PS2，XBOX或是相对玩家对应群局限的NGC，由于极为出色的3D渲染与平面发色机能，为软件提供了无比广阔的发挥空间。以至于如今次世代平台的游戏（如XBOX360）也只是在渲染与显示效果方面进行了相对提高，事实证明，新近推出的次世代软件如若不在极限显示器材上进行接并，则无法感受到跨越时代的影音进步。这一方面说明了显示器材的重要性，但更说明了如今主流硬件平台的机能已经接近了软件视觉表现力的极限，软件的制作已经几乎毫无框架。在现今高档的游戏引擎下进行的超级制作，我们甚至可以享受到与现实世界般广阔的架空世界。而当今的技术下不仅可以制作写实风格浓重的3D作品。甚至已经利用成熟的技术实现了将2D的渲染效果与3D的建模相结合的特别材质渲染。让原本幻想风格浓重的梦幻世界彻底搭建于游戏中，这类似于美梦成真一般的伟大创举，都源自硬件能力的强大。而我们将时光倒退十年，如果当年的游戏制作者知道如今的制作平台竟如此优越，不知道该作何感想。但，事物都有其典型的两面性，“夫之将取必先予之”。如今硬件平台构造起的梦幻金字塔，是多年一砖一砌的最终结果。回想当年甚至有些贫陋的平台，给予我们的快乐甚至远高于今日。当时极端敬业的工作氛围下，制作团体因为有限的机能不得不在软件的创意、操作与视觉表现力方面下足功夫，他们的奋斗精神透露出几近执着般的专注，超越了商业行为而试图打造一款艺术品。在

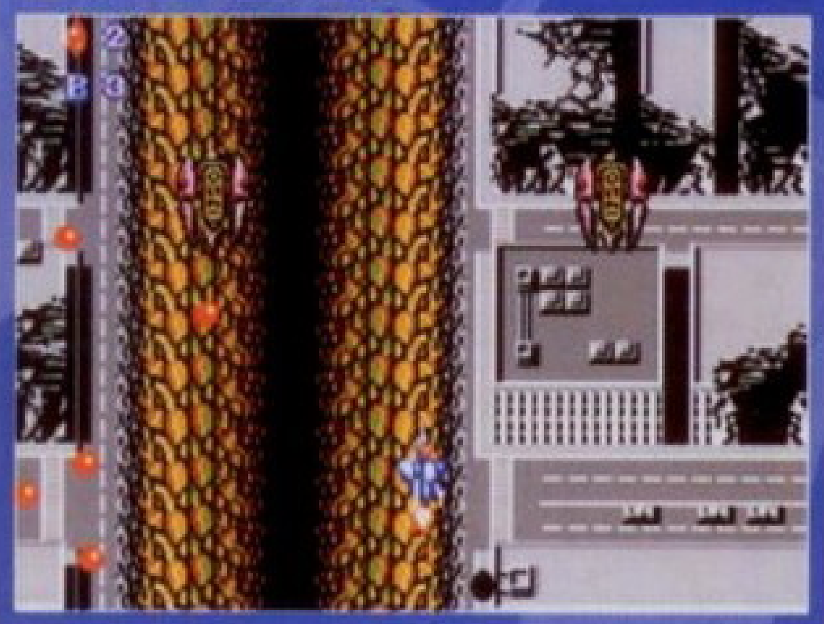
这样的创作精神带动下，回首几代主机的发展史中我们都可以找到表现力大大超过了硬件平台机能的超越极限之作。这些作品不仅称得上是该平台上的软件精粹，有些更达到了后续平台早期作品都难以企及的水平。在笔者看来，正因为硬件实力的有限，才让制作人的创作热情溢出，从而诞生了这些超经典之作。而今天我们将这些经典作品加以回顾，所做的不仅仅是褒赏，而是重新回顾硬件能力贫乏的年代我们所发自内心的感动。那种我们真心感受到开发团队智慧与汗水的作品在如今已经凤毛麟角。而正因为如此，笔者便更希望能够唤醒我们对现今心血之作的珍惜。在明确了解自己优越环境的同时，我们同样期待着能将现今主流平台机能发挥完美的作品出现，而就在近期，这样的作品已经悄然出现……

永恒的红白情怀—FC

红白机时代相信对于任何一个老TVGAME爱好者来说都是美妙而值得回味的。在当时那个物质生活相对贫乏的年代，我们第一次从红白机中获得的快乐是那么珍贵。FC虽然只是一个8位硬件平台，发色数与构图能力都相对有限。但对于大多数玩家来说，第一次见到画面中互动的角色，第一次享受到攻克关卡的成就感时，那种震撼与感动是无可替代的。而对于一款几乎垄断了TVGAME市场的主流游戏平台来说，FC平台几乎囊括了当时所有第三方软件开发商。从市场培植的意义上来说，它不仅打开了TVGAME向全世界的普及，更变向扶植了大批有创作灵感与创作热情的开发团队。这些在之后大红大紫，活跃在TVGAME软件开发一线的厂商在当年的创业之路上留下了辉煌的印记。正由于FC的机能有限，我们更可以从这些早期作品中看到他们敬业的作风与所反馈给玩家的最纯粹的娱乐理念。正是因为这些厂商惊人的创作热情，FC中后期诞生的诸多一流作品中，我们感受到了作品超越硬件框架的表现力。这些作品不仅完全表现了FC的全部机能，更利用特殊的视觉表现手法与巧妙的色泽对比手法将软件的视觉表现力更上一层。笔者由于篇幅所限只推荐了两款较有代表性的神作，而FC平台给我们留下的财富，是不能以数化来衡量的……

「帝国战机」

■厂商：KONAMI ■发售年：1991年
■类型：纵版射击



■表现了FC画面极限的STG

这款经典的纵版射击游戏怕是众多资深玩家都曾经与朋友们熬夜奋战过。而KONAMI公司在FC平台创造出的这个奇迹，让多年之后的我仍然钦佩不已。以现在对纵版射击的理解来看，本作除了在发色数上与复杂画面运行帧数方面由于FC平台的固有障碍略有瑕疵之外，放到今天来看这都是一款操作感流畅，射击感极为爽快，己方机体与敌方美术设定细腻的上乘之作。游戏首先采用了在FC平台上绝少出现，只有在街机平台多有登场的双机配合模式，回想当年虽然我们在宇宙巡航机等射击作品中体验过如同街机平台的合作效果。但在纵版射击领域，能够在FC平台上完美享受到合作快感的游戏并不多数，制作的如此精良便更为凤毛麟角。在帝国战机中，不仅保留了纵版射击良好的动作流畅性，更从街机同类型游戏中吸收了众多优点，并反馈到了这款FC平台的家用游戏中。游戏的机体可实现三种形态转换，这在当年同类型的街机平台中也很难找到雷同之作。而三种姿态所表现出的射击效果，射击范围与关卡应用点各不相同，也为游戏战术的多样提供了基础。除此之外，游戏对于敌方设定方面也有高妙之处，小型编队的位置设计与中大型BOSS的攻击方式与造型都堪称同类游戏的典范，可以想像一下在当时那个年代便出现了敌方武器的多样设定，这是多么超前的创新。游戏中多彩的光束武器给笔者留下了深刻的印象。在背景构图方面，细致的勾勒且不多说，且说游戏中利用块移动与色泽深浅手法创造出的假卷轴效果，就够让人惊讶了。

虽然这是一款1991制作的FC后期作品，但游戏的整体表现已经超越了FC硬件平台的固有量化，在网络评论中我们至今还能听到玩家说本作已经有了16位游戏的表现水准，画面惊艳一类 的评论。对于这样的赞誉……相信玩过的玩家都会赞同。

「激龟忍者传3」

■厂商：KONAMI ■发售年：1992年
■类型：横版动作

■ 充满街机感的FC动作之王

不要怪大怪又把KONAMI会社的作品搬出来，只是作品素质一流，我无法不推荐啊！本作是激龟忍者传系列在FC平台上的系列第三作。相信众多玩家都曾经接触过前两作，以90年之前的制作素质来说，忍者神龟的首作与第二作已经达到了同类横版动作游戏的上乘水平。但真正让我们感受到FC平台动作游戏终极水准的作品，还要说是这款1992年推出的平台后期作品。由于作品属于FC硬件平台的后期作品，已经将FC硬件性能完全吃透的KONAMI会社突出将激龟忍者传3的画面渲染，操作流畅性与游戏关卡长度都进行了大幅度改革。游戏的角色比例相比较前几作来说进行了放大，而这样的设计让我们最终接触到了FC时代主角造型最为魄力的这款横版动作游戏。而对于角色的技巧刻画更是细致入微，除了基本攻击与基本跳跃攻击外，游戏的“挑”攻击（2+攻击键）的设计威力十足，双人配合时背靠背的打法更突现了这个技巧设计的微妙之处。真正让我们体会到角色相性设计的不同还是从必杀技中反馈的，每个角色因为这个技巧而性能各异，无论是LEO的旋风斩或是MIKE的螺旋攻击，或是DON的翻滚棍击，都将每个角色的攻击范围与特殊能力分化明显。这个技巧也成为了我们在游戏中获得的最大快乐，虽然关键时刻的发动会影响HP，但游戏设计为最后的HP仍能无限发动超级攻击，这就为我们的根性操作打下了基础，和朋友们最后一丝HP死命发动超级攻击，力战数敌的快感与不愿就此倒下的悲壮都体现在了这个出新的设定中。在关卡设计中，本作更是融合了前几作的精彩之处，无论是地面或水上作战，各色敌人不同攻击性质的描写或是BOSS战的设计巧妙都超越了多数平台同类型作品的素质。本作作为FC平台最为伟大的横版动作游戏之一，也同样达到了超越8位硬件平台的制作水准，为后人称奇。

16位的硬派铁汉—MD

我们本土玩家与其他地域的玩家所不同，在16位主机流行的年代，其中大多朋友都很少接触SFC硬件平台，而大多是在MD的熏陶下成长，这恐怕便是地域特质了吧（笑）。而这个比较奇特的现象一是与当时的盗版市场价格相关联，另一方面却也说明MD软件本身过多的硬派与热血作品相对更适合本土玩家急切需要操作质量与画面质量更替的要求，那种非常直接便能反馈给玩家的爽快感的确正好与MD平台多动作、格斗、射击类型的平台特点相吻合。虽然，MD是SEGA又一款悲壮落败的硬件平台，但其却最能表现SEGA最为纯粹的硬派软件制作理念。那种无视市场规律而执意希望在家用平台上重现其街机辉煌的执念纵然是固执但却仍旧是值得我们去尊敬的。这种直接且毫不犹豫的发展方向都定然有利于软件质量的保证。在多年的开发软件过程中，MD硬件画面对比色差明显，丝毫没有柔和感的冷艳线条也给我们这些SEGA死忠留下了难忘的视觉印象。以MD的主机性能来分析，发色数与SFC平台的差距也是其始终存在的硬伤。加上SEGA会社本身软件开发路线太局限于硬派的街机类型作品，这两点可以说决定了MD平台在国际TVGAME市场上最终落败的命运。有意思的是，在国内对于SEGA的狂热追随者，多半都是街机游戏的爱好者。在当时从FC平台直接观赏到MD平台与街机无异的画面效果与爽快的操作感，对于当时内地玩家来说自然是一种前所未有的享受。而这些经典的游戏作品中，虽然包含了众多街机移植作品，但也出现了众多原创经典作品。如此也从侧面让只关注硬派游戏的玩家了解到了TVGAME中的其他类型和家用类型软件的独有乐趣。从作品的质量上来说，移植作罕有能比MD平台移植度更高的，原创硬派游戏少有比MD平台还爽快的。这两点优势更突出了MD的主机个性。于是，以下的几款作品，便给笔者留下了永恒的印象，相比较当时同期的家用软件来说，SEGA的确做到了自己对于开发游戏的承诺：“要做出与大型街机一样的素质。”

「怒之铁拳3」

■厂商：SEGA ■发售年：1994年
■类型：横版动作

■ 超越街机素质的ACT

1994年本应当是MD的黄昏时期，在充分了解了MD综合机能与表现能力之后，在这个阶段诞生了众多表现力惊人的超一流作品。本次要介绍的怒之铁拳3，便创造了当时家用横版动作游戏的辉煌。作为金牌系列的第三作，本作的制作水准甚至超过了当时街机同类型作品的质素，完全超越了一款16位家用主机应有的硬件发挥水准，成为了多年之后我们仍然经常回味的梦幻之作。本作在构图方面突现了绝对的真实，以MD硬件平台的发色数而言，想做到偏于写实素描风格的平面构图显然是非常艰难的。但本作却在制作小组一丝不苟的态度下实现了这个写实构想，无论是室内场景或是室外场景，包括建筑物与码头在内的背景设计都严格按照真实比例构建。在背景细节方面也按照写实的制作方向进行了后期调节，地面上随风而动的易拉罐，铁网上随地面震动产生的连锁晃动等等都是精心制作的体现。游戏的BGM音效更是超越了前两作，甚至达到了同期家用动作游戏的最高音效水准，主角们的配音与动人心魄的音乐融为一体，格外激昂。在动作方面普通打击、特殊打击与超级攻击的动作格外顺畅，更加入了能量值设定实现了不费HP发动超级攻击。很难想像这样如同真人捕捉技术般的角色动作为一个16位平台的家用游戏！而角色的多样更是扩充了作品的可玩度，游戏除了四位固定角色之外，在几次通版后能够实现三名新角色的加入，一位是前作的二号BOSS,主角AXEL的宿敌SHIVA,以及SHIVA的手下攻击力超强的“BT船长”，以及第2关受小丑控制的袋鼠。作品甚至超越了一般横版动作游戏出现了分支情节，这些种种的创新融合了前两作精髓的经典作品，比起任何一款街机横版动作游戏都丝毫不逊色，如今我们在EMU下运行这款12年前的名作，仍能够感受到其超越硬件框架的软件力量。

「战斧3」

■厂商：SEGA ■发售年：1994年
■ 游戏类型：横版动作

■在家用平台完结的动作王牌

不可否认的是，战斧的前两作都为横版动作类游戏的典范之作。甚至可以说其开创了冷兵器奇幻风格动作游戏的先河。但笔者之所以选择战斧3作为MD硬件平台的突破之作，游戏本身的高素质只占其一，更重要的是，作为系列的正统续作，战斧3居然舍弃了街机平台。在MD平台上出现的为完全的原创作品，但却在素质上完全超越了街机上可见的两款前作，是绝对超越平台界限的神作。正因为本作是原创作品，所以战斧3在造型和动作设计方面都有了很大的突破。游戏中设定了四名可操作角色，除了原作中活跃的男女剑士之外，新添加了力量系的巨人与黑色皮肤的豹人。新人的加入让整体的操作技巧与系列前两作有了根本的区别。除了基础打击与格外绚丽的魔法之外，战斧3更突出了每个角色的格斗必杀技，每个角色的发动方法都极为繁杂但威力与命中效果却格外惊人。在整体画面渲染方面，作品虽然比起之前介绍的怒之铁拳3有所逊色。且比起街机前两作的画面效果来说不遑多让，并且利用了浓重的画面对比与空间差的概念很好的弥补了硬件原有的不足，画面表现让玩家产生了如同在家中进行街机作品的感觉。整体流程方面作品更是突出了剧本的深度，敌方BOSS本是国王但被ADDER魔化的魔怪在最终被我等解脱诅咒后但仍被杀害的镜头至今难忘。游戏中加入了更为丰富的分支情节，甚至在最终结局都会出现GOOD ENDING与BAD ENDING，制作方严谨的流程编排让这款本来就动感十足的力作更加充满了探索魅力。新增添的对战模式也可以让玩家在通版之余获得另外的快乐。同样作为MD平台晚期的作品，战斧3与怒之铁拳3一样，都将软件的发挥凌驾与硬件水准之上，且突出了MD平台独有的动作类型优势。更为我们为其留下了“家用街机软件”的最高评价。

「冲破火网2」

■厂商：SEGA ■发售年：1990年
■类型：飞行模拟

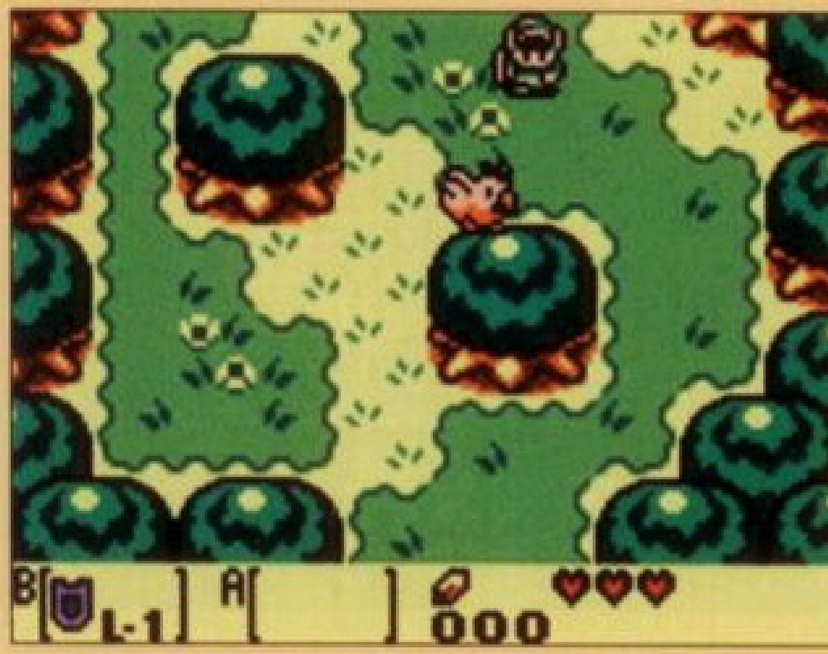
■ 将不可能变为可能的移植

如今我们提及飞行模拟游戏时，大多会第一时间想起“皇牌空战”这样的当红品牌。而我们都已忘却的是真正将模拟座舱类游戏展现在玩家面前的，为SEGA巅峰制作人—铃木裕先生监督制作的元老级飞行模拟作品“AFTER BURNER2”。于1987年在大型街机筐体上推出的这款作品，以当时全2D的技术，利用滚动视觉影像的效果居然呈现出了3D空间的飞行空战效果，成为惊世之作。当这个筐体在街机店铺中盛行了3年之后，我们在MD平台见到了这款一流的移植作品。在本作移植之前，得到已经开始进行移植开发的玩家都传出了“不可能”的惊呼。而之所以发出这样的惊讶，原因在于MD有限的机能与街机高性能筐体的性能差距实在太大了。但当1990年玩家亲眼看到这款精心制作的移植之作时，任何疑虑都已打消，连街机原作的死忠都找不到鄙夷这款作品的理由。事实证明，铃木先生不仅在街机制作方面有过人的创造才华，对于家用硬件的深刻了解与对软件视觉表现方面的细腻手法都是远高于一般游戏制作人。在这款移植作中，完全将2D卷轴实现的假3D空间塑造成型，虽然在整体空间色泽与机体细节方面略有缩水，但仍能比较完美地表现F14战机在空战中流畅的方向操作感与关卡中不同的空中场景，并特别着重渲染了武器的爆炸效果，空中锁定与空中遇敌的距离感与速度感。这种非常具有智慧的变量缩水与重点刻画让家用机的玩家完全享受到了如同大型筐体一般的空战操作，最早游戏宣传的“追求模拟真实感但却操作简单”的游戏开发主旨同样体现在了这款移植作品中。游戏的长度仍然令人满意，长达23个关卡的空战过程中玩家可以找到现今空战游戏所反映的多个空战类型。这款优秀的移植作品几乎让不可能成为了可能，制作者的智慧补足了硬件的不足，这种精神令人感动。

掌上的彩色精灵—GBC

GBC平台（包含与GB互通软件）：无论市场的成败，任天堂绝对是最能把握GAME娱乐性的厂商。这点从他的家用TVGAME平台还只能窥见一角，多年掌上游戏平台的垄断地位才是任天堂真正实力的所在。从最早的GAME WATCH时代开始，任天堂便牢牢地掌握了移动娱乐的真谛，这些操作简单，游戏形象可爱，娱乐反馈直接的中小型游戏正好与现代生活快餐型的生活结构相吻合。而从GB时代开始，可以互换的软件与堪比FC的基础显示性能更让多少掌上游戏爱好者投入。更让我们钦佩的是，只注重游戏内涵而并不太看重外在形象的任天堂选择了与时代科技俱进的开发路线，并不急于实现掌上彩色显像。当开发成本与软件开发平台极为成熟之后，我们终于见到了GAME BOY的升级机种GAME BOY CALOR。虽然核心仍然为8位掌上平台，但小巧的GBC所表现出的多彩画面显然是令人沉醉的。

掌上平台与家用平台最大的差别在于显示器尺寸与声光表现能力的差距上。任天堂之所以能够在当年利用黑白显示的GB平台便能够一统掌机江山，原因便在于其冷静的面对硬件性能的固有差距，且并不急于将当时并不成熟的技术推到市场中，只着重于游戏性与娱乐性的重点研发。在这个开发理念推动下，GB平台的众多经典都在游戏性与耐完度上凌驾于家用平台软件。这不仅是一种取长补短的智慧，也确定了任天堂娱乐至上，软件至上的商业形态。这样，当GBC随着开发技术成熟，硬件成本低廉而正式登场时，将固有名作系列彩色化或延续GB名作为彩色作品之后，终于实现了保留掌机固有优点，并将视觉表现与家用平台靠拢的野心。与FC平台类似的是，虽然GBC平台的基础性能有限，但由于软件开发尚未成熟的2D游戏开发经验，平台多款经典作品的表现力甚至直追家用平台！而这些传奇作品的单纯娱乐性更伴随着掌上平台的独有特点，凌驾于之前任何软件之上……



「赛尔达传说 梦见岛DX」

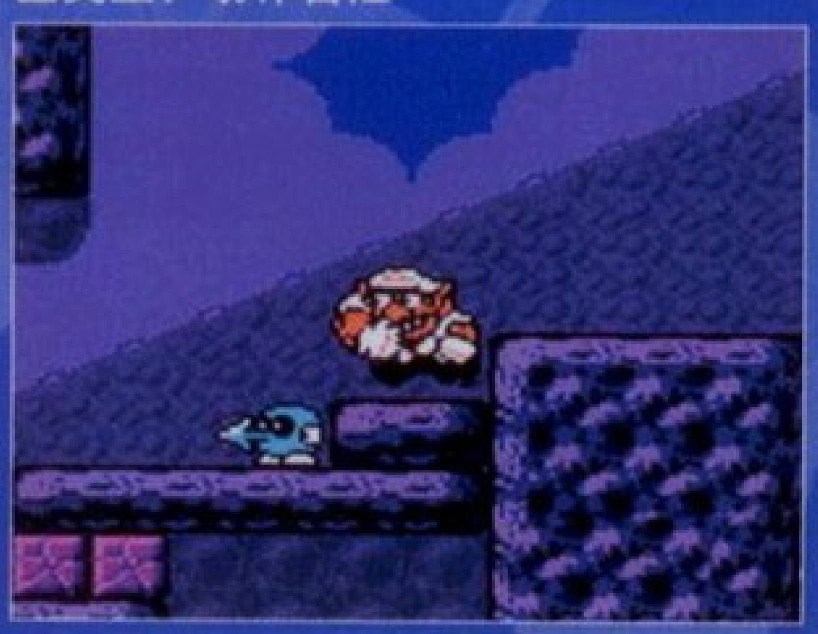
■厂商：任天堂 ■发售年：1998年
■类型：动作角色扮演

■ 让原作充满色彩之后的质变

这款GBC平台的经典ARPG为GB平台同名软件的彩色进化版。原作在宫本大神的精心打造下已经成为了2DARPG的经典范本。但作品进行了彩色渲染之后，显示效果提升了如此之高，是之前期待的玩家所没有想到的。在原作中，纵然没有彩色的画面渲染，但游戏已经体现出了2D动作RPG的操作精髓，林克的附属装备非常众多，且能够直接反映到动作指令中，所产生的动作效果在GB的画面效果下已经非常惊人，所设计的迷宫关卡与解谜要素众多，很多地方则必须利用所获得的不同装备来触发机关，方能进入新的场景。类似笛子、炸弹、弓箭与威力钳子等经典物品的应用相信众多老玩家还记忆犹新。宫本先生将动作游戏的精髓与RPG探险要素的结合是那么的完美，每个玩家在历尽千辛万苦找到新入口的钥匙的同时，当用剑横扫草坪发现恢复HEART时，当手举坛子摔落出意想不到的道具时相信都有着同样的感动。当这款充满了操作乐趣的名作被GBC平台点缀的五彩斑斓时，柔和多彩的显示效果将本作的观赏性提升了何止一个层次！当笔者重新来到首关熟悉的海边见到久违的猫头鹰时，那绚丽的画面让我几乎不敢相信这是一款掌机作品。而之后在迷宫中所遇到的多种多样的敌人在色彩的包装则让我更为感动。由于“梦见岛DX”所跨越的地区众多，迷宫内部也百转千回，所以妆点色彩之后无论是村庄的温馨或是迷宫内部的阴森都表现的更为完美。迷宫中如烛光点燃后，从一片漆黑到迷宫场景再现的固有谜题也重现的更为生动。虽然游戏本身的显示色数并不十分丰富，但柔和的配色配合TFT液晶屏的显示甚至给人一种不逊色于SFC软件的表现效果。本作的画面表现素质已经达到甚至超越了GBC机能的极限，而任天堂本社超强的软件制作能力则是这款再生之作达到巅峰质素的根本。

「瓦里奥世界3」

■厂商：任天堂 ■发售年：2000年
■类型：动作冒险

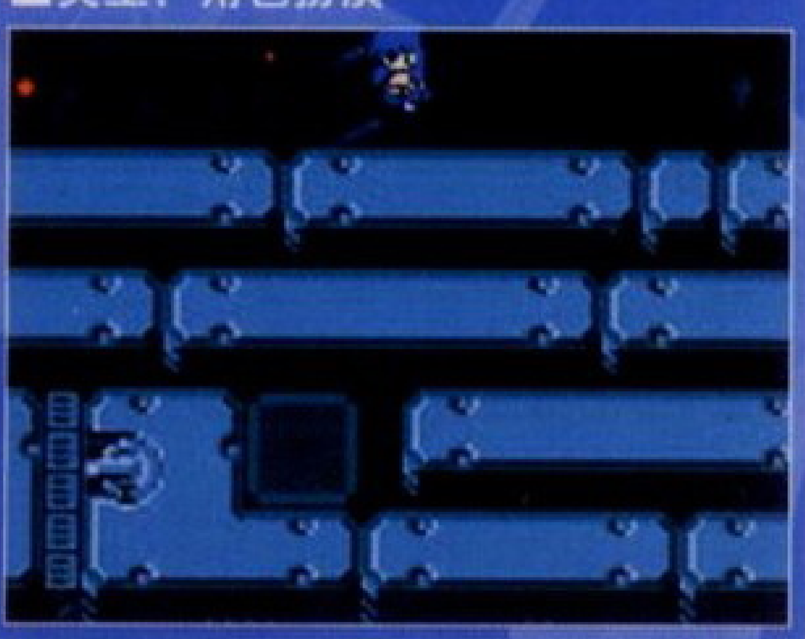


■ 掌机平台的重量级英雄

如果说FC平台上的当家动作明星为MARIO的话，那么GB掌上系列的当家动作明星便要说是这位邪派明星WARIO了。在GB平台上自从这位MARIO的死对头出现之后，便注定了这个幽默形象的明星位置。虽然同为任氏动作明星，但WARIO在前两作中已经突出了自己比MARIO强大的能力。除了能够跳跃压制之外，WARIO还设计为拥有强大的力量，可以依靠肩膀的冲击直接进行打击（特殊敌人除外），而这个有着酒糟鼻的可爱贪财鬼在关卡中更可以获得多种道具来改变自己的肥胖形象，特定关卡的谜题中甚至必须进行变身后方能通过，突出了系列的奇思妙想与与众不同的操作感。可以说当时的WARIO世界2已经将WARIO的形象培养成为了任氏掌上平台的第一动作明星。但WARIO世界3的推出，才让我们真正了解了GBC上最华丽掌上动作游戏的风采。首先是游戏的画面，由于为GBC独占游戏，色彩的细腻与丰富大大超过了同样支持GBC平台的前作，游戏中所经过的场景众多，在GBC大容量的色彩包装下，各关卡给玩家带来的视觉刺激是可想而知的。其次，游戏在色彩丰富的前提下更加突出了WARIO在多种道具下的变身能力，并与关卡的谜题进行了紧密结合。例如必须被博士的药水扔中方可通过电子门的隐身效果，被锤子砸中的弹簧人，吃了食物而变成的胖子形象，屁股着火狂奔之后才能点燃灯火……这款彩色掌上平台的动作游戏竟然包含了这样复杂的道具要素，并结合了这些搞笑情节突出了特殊能力的效果。在GBC细腻的色彩点缀下，那些变身之后的怪诞形象与关卡中包含对应谜体的场景都达到了系列的最高水准，操作起来玩家绝对会忘记这只是一款掌上游戏。WARIO世界3的素质直逼家用16位平台同类型游戏的水准，是款超越平台极限的掌上动作经典。

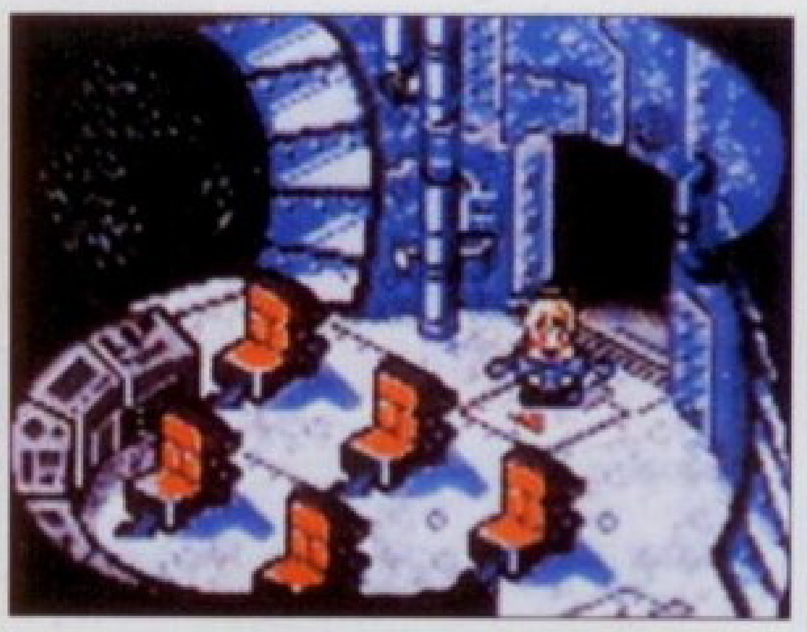
「星海传说 蔚蓝星球」

■厂商：ENIX ■发售年：2001年
■类型：角色扮演



■ 延续“星海”深邃理念之作

如果本作为GBC平台独占游戏的话，笔者相信其效果甚至可以与SFC早期游戏的画面表现力相比肩。虽然游戏在画面表现方面为了照顾普通GB平台的玩家而发色数有限，但我们审视一款游戏的画面表现时，从画面构图的细致程度，场景与作战效果的整体渲染等等都可以看出一款作品的画面制作的细致。作为一款GBC掌上游戏软件，“星之海洋蔚蓝星球”的容量居然达到了32M！要知道，在SFC平台中32M容量的软件都等于提供了宽阔的开发环境，何况只是一款8位的掌上平台软件呢。如此巨大的容量所给予这款游戏的开发宽度是本作游戏长度、丰富的场景描写、出色战斗表现的根本基础。而这款游戏我们抛开发色数略有不足的瑕疵，在游戏情节编排，固定场景的丰富，道具的多样与隐藏要素的挖掘等多方面都可以与16位平台的RPG大作相媲美。而ENIX游戏难度的可怕也可以从新人培养，战斗与知识相克，感觉与技术相克这种精妙的设计中感受到。而隐藏装备包括十神戒的获得，特殊装备的打造更是突出了本游戏的丰富内容，让游戏的中后期可玩度大大增加。由于作品沿袭了星之海洋博大的世界观，所以在星球固定场景的设计上也颇有气势。回想游戏后期到达遗迹之后收藏十层封印的过程，每层的场景描写都格外细腻，BOSS的细致刻画也如同素描作品一般的美型，至今大沙虫BOSS的造型还停留在笔者脑海中难以抹去。由于32M的容量，游戏的音效也达到了GBC平台的最高水准，音乐时而悠扬时而激荡。ENIX为本作推出了原音CD，证明了这款掌上游戏的音乐造诣。作为一款GBC平台后期的作品，星之海洋达到了本平台RPG作品的顶上水准，一款8位掌上平台的RPG以堪比家用平台的耐玩度与综合素质证明了自己是超越了掌上平台局限的伟大作品。



TVGAME盛世缔造者－SFC

虽然在内地MD平台在玩家中的占有率惊人，但我们不能不承认在当时那个年代，全球的TVGAME趋势只跟随了一个王者，那便是延续了FC王朝的SFC时代。笔者虽然很欣赏SEGA独立奋斗的不屈精神，但却决不能否认SFC时代却是TVGAME发展史中最为百家争鸣，最为辉煌而充满经典开发智慧的黄金时代。在这个平台上推出的经典作品与扶持起的优秀制作商至今都为TVGAME业永恒的财富，而这款超级主机在时代末期所迸发出的能量是任何一款主机都无法比拟的。在1994年前后，业界整体从16位平台向32位次世代平台过渡的时刻。SFC竟然在长达1年半的时间利用超一流制作素质且表现力大大超过16位应有水平的惊人软件与众多挑战者周旋，并始终控制着TVGAME市场的平衡。很多年后我们分析这段时间SFC平台创造的这个末期辉煌时，我们可以客观的进行评价。首先，任天堂本社的软件制作能力就罕有人及，从FC时代积累的众多软件黄金品牌一直都是其最有力的商业号召。其次当年由于SFC多年的商业垄断，众多优秀的第三方制作商都团结在其周围，如同SQUARE、ENIX、KONAMI、HADSON在内的一流软件制作商同样为SFC在后期的繁荣奠定了基础。虽然最终SFC的第三方软件商由于PS平台而流失，但我们甚至可以认为PS时代的第三方软件商基础是SFC时代所培养的。笔者非常怀念那个软件质量普遍偏高。众多会社只执着于软件开发的质量表现而没有急于进行商业包装的青涩，却恰恰让游戏最根本的娱乐性表现了出来。如今有条件的玩家如果利用EMU重温这些经典名作时，都会感受到软件制作会社流露在软件中的认真精神。在操作时，那种为追求开发理念的极致而拼命跨越硬件极限的行为在众多知名软件中都有突出的亮点。甚至如今来看这些作品都有着惊人的生命力。让我们永远都怀念那个辉煌的SFC时代吧，那种和谐而统一的创作凝聚力……去而未返。

「超时空之钥」

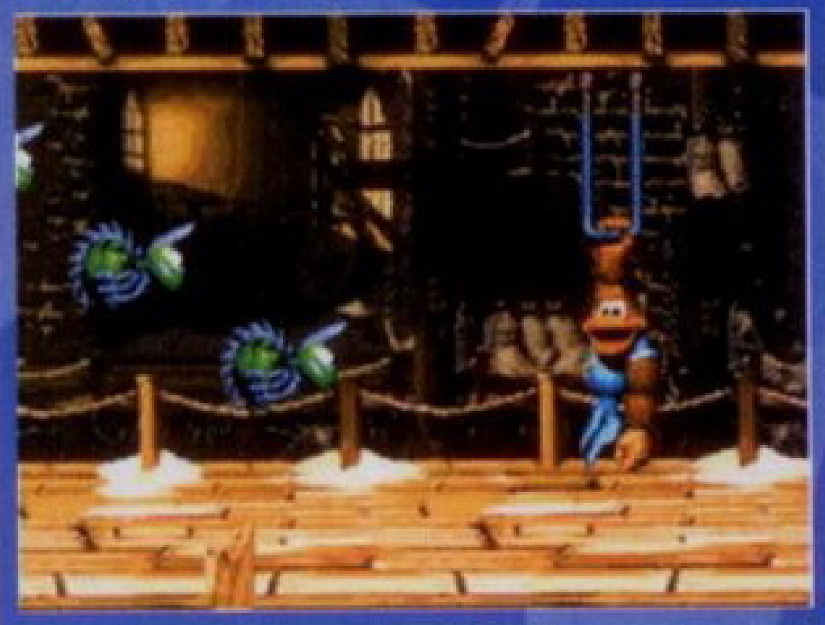
■厂商：SQUARE■发售年：1995年
■类型：角色扮演

■凝聚业界合作精髓的永恒精品

之所以笔者第一个提及“超时空之钥”，不仅仅因为游戏本身的惊人素质，更由于这款超经典作品开发时的复杂背景。游戏发售于1995年，在当时正是次世代平台争风而上，16位平台向32位平台过渡，平面游戏向3D游戏过渡的革命时期。而在市场垄断位置上延续王道多年的SFC在此时第一次感受到了前所未有的危机。众多游戏媒体的目光也从SFC的优秀的软件上转移到了声光效果更为优秀，3D效果更为惊人的次世代新作中。虽然市场压力很大，但任氏老道的商业运营气质让其仍然在后续机种开发未完的前提下，踏实进行已经完全熟悉了的SFC硬件平台开发工作，并希望利用软件的高素质保持市场的守衡。在这个前提下，任天堂、SQUARE、ENIX三大软件会社第一次联系在一起，并在坂口博信、堀井雄二、鸟山明三位业界巨匠的联手下，诞生了这款不朽的名作。游戏如同一个百转千回的童话故事一般，轻松却又令人心醉。剧情方面大家已经比较熟悉，但笔者要说的便是这款游戏最有异于其他RPG作品的软件新鲜感上。由于游戏中跨度了多个时空段，所以每一次到达新的时空中玩家都会保持最初进行游戏时那种新鲜感，而刚刚进入这个板块的高潮时，剧情又一次将玩家传送到另一个时空，最后连绵交错怎能不让玩家深深感动。这种巧妙的剧情布置让游戏进程始终保持在高峰期，玩家始终保持在投入状态而难于自拔。游戏的作战系统与角色的性格塑造更是延续了S、E两大会社的精髓，性格突出且能力各异的角色也成为本作中的辉煌亮点，那些不朽的角色造型与经典台词都固成永恒。因为本作的出现，此软件的销售量与评价居然完全超过了同期的次世代作品。作为一款将次世代平台早期游戏全部击败的作品，我们已经不能用16位元的硬件平台标准来衡量了……

「超级大金刚」

■制作商：RARE ■发售年：1994年
■类型：横版动作



■RARE创造的视觉奇迹

如今RARE这个传奇会社离开了任天堂是令每个“任饭”扼首惋惜的事情。这个诞生于1979年的英国小型软件开发商本是由克里斯、蒂姆.斯坦伯兄弟开设，一直以制作横向卷轴动作游戏著称。虽然早期曾经制作过《Jetpack》、《N.A.R.C》等小有名气的游戏，但FC时代之后，由于地域相距日本本土较远，所以并没有给任天堂带来实质的收益。时间到了1993年，由于次世代硬件平台的压力逐渐扩大，且任天堂并没有开始铺设下一代主机的开发工作。所以以宫本茂为首的制作人希望开发新的主角形象，而在MARIO世界观中出现的大金刚便锁定为开发对象。就在此时，RARE非常有自信的主动请缨，从宫本先生手中获得了开发权。如此具有自信的请缨也并非没有原因，在之前RARE已经利用自己新开发的ACM技术实现了SFC硬件平台的CG制作，这对于SFC有限的机能来说无疑是一次飞跃，利用已经很高的硬件普及量，新技术下的惊人表现则更可以有效的抵御次世代的宣传攻势。于是，1994年由RARE止做的“大金刚王国”问世。画面几乎可以和早期CG相比的画面渲染让所有玩家震惊！更可怕的是，这样具有CG画面质感的游戏居然有超越一般ACT作品的流畅操作感，关卡设计、BOSS与敌人造型等在新技术渲染下，甚至其画面表现超越了次世代平台。这虽然跟次世代平台当时的作品为早期软件有关。但不能否认的是RARE在SFC平台制作出了表现水准近于32位平台的软件。而之后，超级大金刚也正式成为SFC晚期的金牌系列，后续的二与三在操作性不断进化的前提下更将CG感的画质向上提升，相信大家现在还对蜂群、鸟卵等经典画面构成有所印象，而这两作中经典造型的画面层出不穷，渲染表现力同样达到了16位元主机的最高水准。在SFC后期，这个系列承载起了16位元主机最后的尊严。

「财宝猎人G」

■厂商：SQUARE ■发售年：1996年
■类型：角色扮演

■在SFC平台出现的CG幻想

财宝猎人G是SQUARE在SFC平台上制作的最后一款游戏。虽然之前已经与老东家因为“圣龙传说事件”而在分崩离析之境，但敬业的S社仍然全心制作了这款让后人称奇的16位RPG声光表现最佳的作品。而每个接触过这款作品的玩家都不敢相信的一个事实是：“它只有24M而已”。总体上说，本作的剧情非常轻松而普通，不过介绍了主人公西多与弟弟普鲁云游四方不断地探索宝物，并利用获得的宝物最终击败魔王拯救了世界的英雄故事。但作品在操作架构方面进行了着重的革新，创造出了具有动作要素和战略要素的综合作战架构。当主人公遭遇敌人时，敌我会提前落位，之后边移动边相互攻击，移动时消耗行动力（ACTION POINT）。移动时地图会显出各色提示，分白色、蓝色、黄色、红色四种，其中白色消耗行动力最少，红色则最多。这样的操作架构配合游戏本身的RPG作战系统改变了相对枯燥的传统RPG作战架构，玩家更愿意投身于作战中而不感烦躁。而真正让这个游戏产生爆炸性效果的当为本作的CG技术。虽然在1995年SFC平台的CG制作技术已经点缀在几款大作中，但RPG领域还未有染指。本作作为SQUARE利用CG技术进行制作的第一作便体现出了惊人的CG效果，这是难能可贵的。而SQUARE的CG风格又与欧美厂商的大不相同，画面细腻柔和，配合新颖的作战方式与清新的游戏风格，获得了超16位的游戏表现。在画面极端出色前提下，由崎元仁和岩田匡治制作的音乐为SFCRPG领域的经典，如同天籁一般的配乐至今有玩家追随收集。这款作品是SQUARE在16位平台的最后辉煌，虽然还存在着篇幅较短的瑕疵，但在整体视音表现上都达到了SFC平台的最高水准。这款超越了容量界限与主机机能的作品，让众多次世代平台软件汗颜，同样是SFC时代最后的辉煌。

延续了SEGA热血之魂的—SS

SEGA真是一个让人爱恨交织的奇异会社，想起要说起土星平台，大怪又不免想其MD时代的悲壮。的确，已经有过惨痛失败的SEGA在32位平台的争夺战中仍然固执选择坚持原有的超硬派开发路线。甚至认为已经获得硬件大幅度提升的土星平台终于可以实现家用软件街机化素质的野心。这样的软件制作路线虽然太过偏颇，但却诞生出了TVGAME历史上硬派风格最多的一款家用主机。土星诞生的年代正好时值任天堂会社第三方开发商大幅度流失的大好时机。可惜的是，对本社独立开发能力太过自信的sega过于包容了身边的友情会社，在当时虽然对第三方仍然表现出了很大的重视，但却在平台开放力度，第三方软件商吸收的市场工作方面远不及自己的对手SONY来的圆滑。诚然，土星平台仍然推出了众多第三方极品软件，但相比较之后的ps平台，则相形见拙。

在国内，之所以中早期土星平台的拥有者数量要高于PS平台，原因也多在于土星平台众多的动作、射击与街机移植作品的高素质。国内玩家在当时对于硬派软件的追求也跟随于MD与街机文化的传统。时至今日，虽然我们清醒的认识到家用平台软件的命脉在于多样性的软件种类与具有亲和力的家庭用氛围。但在当年多数土星平台与街机无异的高素质硬派作品也让众多对应玩家从此沉醉于此，至今仍然为同类游戏所痴迷（笔者就算其一吧）。其实，以硬件角度上来说，土星的硬件能力特别是3D构建能力有着不可弥补的硬伤。但就在这样的一款主机平台上，移植与原创制作了如此众多与街机平台画面素质表现力基本相同的作品。真正了解硬件指数的玩家一定会知道——这本身便是一个再创造的奇迹。恐怕，也只有SEGA这样的硬汉会社才会制作出这样一款主机平台。sega的技术性与高精密的软件风格也只有在当年的ss平台才能真正体现。无论成败，我们都应该正视它为TVGAME事业所甘心铺垫的功绩。

「电脑战机Virtual On」

■厂商：SEGA ■发售年：1996年
■游戏类型：ROBOT模拟射击

■ 还原街机风采的完美移植

SEGA从创业起便一直伴随着一款又一款街机经典名作的诞生。如此不断的希望在家用平台延续街机市场的辉煌，这样的用意也是情理之中了。而在土星平台，移植作品不仅数量丰富，素质更是普遍较高。在这些经典的移植作品中首先打动笔者的，便是这款3DROBOT射击对战经典—“电脑战机Virtual On”（以下称为电脑战机VO）。与SEGA其他经典的3D动作游戏不同，1995年在MODEL2基板上登场的这款作品创立了ROBOT射击对战的游戏类型。而在当时，3D技术尚不成熟，“电脑战机VO”却已经在全场景全机体3D造型的基础上，将射击锁定、全方位移动与机体种类设计进行了完善，我们可以想象一下当时最初接触本作的玩家会有怎样的震撼。街机上素质如此之高的作品成为流行便也是必然了。当1995年底本作宣布了土星平台移植计划后，已经经历过VF2移植画面大缩水的玩家开始为本作的移植素质而担忧。但实际证明，1996年推出的“电脑战机VO”移植版成为土星平台第一款超高质量移植作。谁也没有想到以土星的3D绘图能力能够制作出如此相近于街机原作的画面，在这款移植作品中可以说除了场景边缘稍显棱角分明外，整体效果进行了完全的还原。特别是让玩家关心的操作感，无论是横向移动的重力感，机体锁定射击的快感以及不同机体的微妙性能差别都做到了完全移植。而这款作品最为激动人心的锁定后大威力炮击KO的爽快在这款移植作中体现完美，原作的FANS在视觉与操作感上都能够进行满足。为了配合这款几近完美的移植作品，SEGA甚至推出了与街机电脑战机双操作杆相同的操作台，购买了此物之后则真正做到了与街机无二的操作感。本作是SEGA家用街机化的最典型产物，在土星平台实现的这个最终形态也超越了其硬件局限性，创造了专业玩家所推崇的“绝对移植”。

「铁甲飞龙2」

■厂商：SEGA ■发售年：1996年
■类型：飞行模拟

■ 技术与艺术的梦幻合成

SEGA在家用原创作品中也同样有体现其超绝技术含量的优秀作品。在土星平台中，“铁甲飞龙2””的诞生让我们了解到SEGA利用现有技术进行的思维创新。而这种二次创作所体现出的借鉴性技术与家用软件剧情式的操作过程相结合，吸收了多方面优势于一身的作品在当时创造了全新的视觉表现效果。实际上，“铁甲飞龙”在技术方面只是一款有固定行程的3D飞行模拟类游戏。但游戏本身重铸的奇幻世界观，充满魔幻色彩的空中场景与敌方设定，超级魄力的BOSS战的设定出现让这款家用作品的游戏性大大超越了传统的3D战机飞行模拟游戏。而游戏的续作更在首作的基础上达到了新高。第一次接触土星平台的这款作品，由于初期只面对广阔的天空，可能玩家还会觉得稍有单调，且当时比较明显的边缘锯齿也并没有体现出作品超绝的3D素质。但只要继续坚持，游戏便越到后期越枝繁叶茂，所展开的巨大游戏场景在当时让人目瞪口呆。无论是第二关卡的巨型战舰，第三关的丛林战，第四关的水中洞穴与最后豁然从水中钻出的巨大BOSS，以及最终战舰追逐战的宏大气势都让每个环节高潮迭起，毫无冷场。我们完全可以将首关当做后期游戏的铺垫，而这样的做法在整体剧情的编排上也是相当精妙的。虽然游戏的空中进程属于硬性安排，但飞龙五彩激光的攻击方式，配合躲避之后进行的空间锁定战让游戏的移动与射击操作充满了爽快。游戏整体场景的设计恢弘博大，每话出现的BOSS形象更是充满了巨型魄力，更突出了3D场景中立体巨型建模的独有魄力。游戏的音乐也与剧情中委婉哀伤的气氛相统一。这种种特点相结合在土星平台这简陋的机能配合下搭建起了一个充满幻想色彩的架空世界。虽然土星平台的家用原创作品质素有限，但这两款原创作品突破了机能的限制，至今仍惊为神作。

「深夜入梦」

■厂商：SEGA ■发售年：1996年
■类型：动作模拟

■ SS平台凝造出的动作梦幻

土星平台上数量众多，质量上乘的硬派移植作品的出现并没有让原创作品的制作水平有所下降。虽然数量并不众多，但却追求了少而精的开发路线，软件质素令人骄傲。1996年，由于N64平台3DACT神作MARIO64的推出，让熟悉ACT类型开发的SEGA感受到了巨大的市场压力。为了平衡媒体带动的市场倾向，必须制作出一款素质出群的动作作品与之抗衡便成为了新作开发的标准。这个重担分配到SEGA本社动作王牌小组“SONIC TEAM”时，就注定了开发作品的素质必为精品。经过高速的策划与开发过程后，“NIGHTS”诞生。这款动作游戏不仅完全打消了之前玩家们对土星硬件平台3D能力的质疑，更打破了传统ACT的操作结构，这个将横版动作，3D空间飞行模拟等综合要素相结合的作品充满了梦幻色彩。作品本身的操作空间给玩家一种所在无限的感觉，而自由自在飞翔穿梭的操作充满了操作乐趣，玩家可以体会到整个3D场景特有的空间感。作品所描绘的“梦的世界”与整体自由度极高的操作混为一体。而相对极为简单的操作便能够形成如此自由，且精确难度很高的ACT作品，源自“SONIC TEAM”对ACT类型的全新理念。这款经典的动作游戏在开发宣传时便已经自称为“土星硬件的顶级表现”，在笔者看，这款作品的3D渲染素质完全超越了平台本身的机能指数，很难想像在土星平台上居然能够出现如此3D渲染柔和圆滑，且操作流畅豪无延迟的作品。为了配合这款作品自由的操作度，游戏第一次完全支持了土星平台的类比操作手柄，类比摇杆的畅快操作感配合游戏中全方位的空间移动。虽然当年，这款作品由于主机硬件的推广没有获得应有的荣誉，但NIGHTS以超越机能极限的画面表现力与充满创新精神的操作架构征服了众多FANS。让我们静静盼望着续作的来临吧。

时代的宠儿—PS

PS时代的辉煌，甚至可以与SFC时代相比。而这种辉煌又多是建立在SFC时代已经确立的第三方软件阵营而来。虽然在PS时代，SONY自行开发软件会社SCE还未成熟。但由于良好的商业协同性与游戏产业号称最为恐怖的市场开拓部门的努力。PS时代成为了第三方反客为主的大舞台。利用这样开放的硬件系统，几乎所有的传统名作我们都可以在PS平台上找到延续性的作品。

这个原本应为SFC平台光碟系统出现的硬件，由于任天堂会社的垄断思想作祟而最终成全为一代霸者。这类似于木下藤吉郎成就战国霸业的商业奇迹，虽然其中有众多机缘巧合而成，但最根本在于SONY会社锲而不舍，对市场不懈开拓，对第三方软件商大力扶植所成。虽然ps如同sfc平台一般缔造了又一个TVGAME王朝，但对于整体软件市场的宏观预测与大手笔的资金与硬件投入是之前任何一家会社都不及的。且由于32位平台是TVGAME发展史中平面软件向立体软件相过渡的特别时期，所以开发商被全新技术激发的创作热情是作品不断攀爬硬件指标的根本。从PS早期略显干涩的3D建模到后期贴图自然，整体效果相对柔和的3D造型便可以看出软件商对于硬件本身不断的摸索过程。由于PS时代跨越的时间较长，软件推出的数量决定了作品质量的良莠不齐。而在众多一流作品中，抛开内容取胜的精品之外确有在技术方面把握到位，并将32位元最高显示效果展示给玩家的顶上作品。拿笔者来说，由于PS2平台对下兼容的性质，笔者至今还收藏着多张PS正版软件时常进行回味。不夸张的说，其中几作给笔者的平台跨度感非常之少，有限的技术被巧妙的制作思想给大幅度扩大……是为神作。这些作品对于3D技术与平面渲染技术的应用已经达到了PS平台表现力的极限。正由于众多会社在PS时代所摸索出的成熟技术，才让我们在今天的强大硬件下见到更为绚丽多彩的游戏作品。

「恐龙危机2」

■厂商：CAPCOM ■发售年：1999年
■类型：动作解谜

■ C社在PS平台的渲染极限

虽然在市场运作方面“生化危机”系列缔造了恐怖AVG的最高荣誉。可真正将PS的硬件能力完全挖掘，并表现出超越PS硬件表现能力的作品，则是CAPCOM在恐怖AVG领域塑造的另一个王牌作品—“恐龙危机2”。这个系列的首款作品实际上是一款生化危机的克隆作品，整体效果方面并没有太多革新之处，要说唯一的亮点，也不过是吸收了“侏罗纪公园”般恐龙魄力的影响，为游戏中凝造出了不俗的追逐感罢了。而续作，却在影音操作三方面都达到了PS 平台同类型游戏的最高水准。情节中由于涉及了时空转移的情节而将白垩纪的上古场景与现代的军事设施相结合，在场景设施的构建方面极为写实，与游戏中移动单位的画面融合也做的相当到位。而本作最具关键性的恐龙，无论数量或种类都达到了前作的10倍以上。在恐龙的3D造型描绘上，除了机能限制所造成的固有边缘锯齿与近距离马赛克之外，整体造型立体感十足，渲染效果逼真生动。相信玩家朋友们对于最后巨大霸王龙的造型记忆犹新，当时这样生动且庞大的3D造型毫无疑问将PS的机能表现致尽。移动单位中的恐龙与游戏场景中多样的背景都制作的如此精细，加上游戏已经改动过的视点系统，面对恐龙对决时便更加充满视觉魄力。相比较生化危机系列而言，“恐龙危机2”在战斗系统方面更为细腻，游戏加入的冲锋打击，迅速转身，辅助武器配合，疾退疾进等等新操作要素。让这款AVG作品具有更高的ACT操作难度，更突出了战斗的紧张感。而武器的丰富也让游戏武器表现成为作品的效果卖点之一，类似火焰喷射器这样的超魄力武器在当时的AVG作品中是无法体会到的。

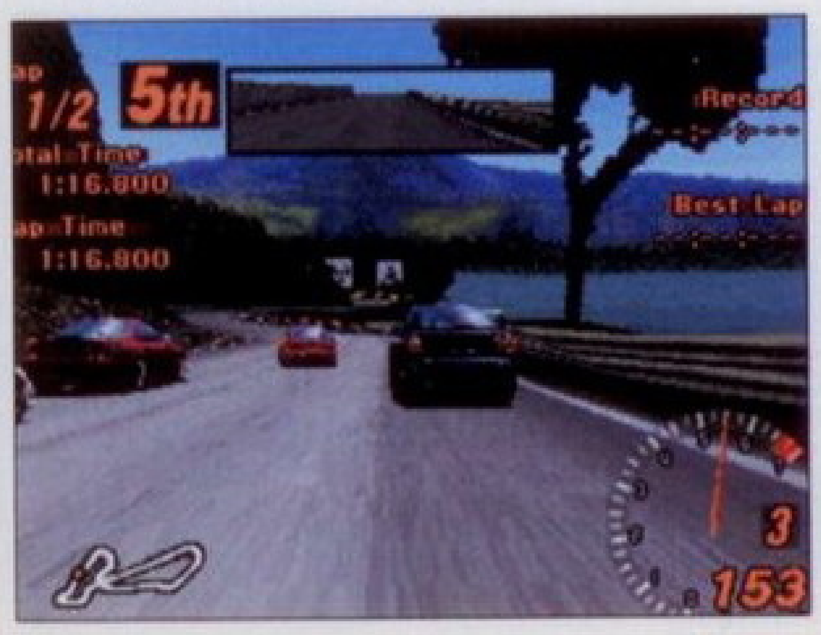
本作画面效果如果将马赛克修正之后则如同一款PS2级别的游戏画面一般，完全超越了ps应有的画面效果。是笔者心中超越机能极限的名作范例。

「GT赛车2」

■厂商：SCE ■发售年：1999年
■类型：驾驶模拟

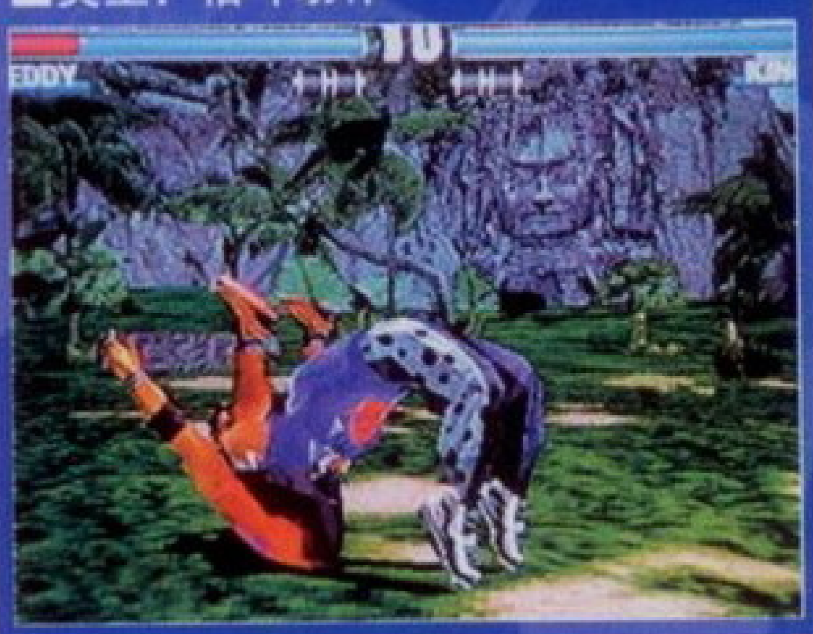
■ 画面与操作的双重拟真

“GT赛车”的成功，是天才制作人山内一典改变RAC类游戏理念的产物，也是完全超越PS固有机能表现力的必然结果。之前的赛车游戏，大多都体现了超越真实的极限速度感，这种非真实的速度感的确能够给玩家以极大的满足感，但却将游戏的拟真度大大降低。山内先生捕捉到了玩家心中（特别是男性玩家）对真实机车的向往，向PS平台的最大机能发起了挑战。“汽车是成功男人的玩具”，游戏开发之前，在山内先生的团队努力下首先争取到了各大知名汽车开发商的车型代理权，之后便向着“完全真实还原车种的驾驶感”的方向进行着努力。最终1997年在PS平台上登场的GT赛车在PS平台上的操作表现达到了相对真实，已经被其他竞速类游戏惯坏的玩家在第一次拿上摇杆操作后都必然因弯道减速不当或打刹过度造成“画圈”。但这样一个对操作要求几近苛刻的作品却获得了巨大的成功，原因便在于真正了解驾驶技术的玩家从中找到了完全还原真实驾驶的快乐。游戏收录的如此众多的机车在获得真实驾驶快感后都会犹如自己曾经拥有过一般，这是其他任何一款赛车游戏都无法给予的。在游戏画面方面，GT赛车的画面更突出了PS的极限技能，并不避讳主机性能所造成的边缘锯齿与马赛克效应，执意将其造就成金属感贴近真实的写实画面效果。这样，我们如果忽略机能限制所出现的马赛克效应，便会真切感受到游戏真实再现的汽车构造。当一代获得了超绝的市场成功后，1999年同在PS平台上推出的续作不仅收录车辆更为丰富，还将已经趋近于极限的画面素质进行了适当的强化。它在一代已经创造的奇迹上将PS平台的辉煌又向前推进了一步。作品已经达到了如今众多二线赛车游戏都未达到的水准。这款在1999年开发的作品，代表了PS硬件机能的极致。



「铁拳3」

■厂商：NAMCO■发售年：1998年
■类型：格斗动作



■ 攀爬移植的最高水准

我们之所以称铁拳3为PS时代最为超脱的移植作品，原因在于这款作品的攀爬移植难度。要知道，虽然铁拳3为铁拳历史中伟大的转型之作，但却诞生在PS互换基板System11的升级基板—System12之上。虽然NAMCO严谨的移植态度让当年的铁拳2成为了家用平台移植作品的典范，但谁也不能保证铁拳3能如此顺畅的进行移植，毕竟硬件指数的差距非常明显……而铁拳3首次将真人动作捕捉技术代入到动作设计中（这也是为什么铁拳3比起2代在角色动作方面更为自然，更接近真人肢体运动曲线的原因），并第一次实现了横向移动系统，让游戏真正成为了真3D全方位格斗游戏，这种种的进化都为PS平台的移植添加了难度。但NAMCO又一次创造了奇迹，1998年3月，PS版的铁拳3也正式面世。这款移植版最令人称道的地方，是对街机操作感进行了绝对完美的移植。这对于新添加了众多全新技巧的铁拳3移植工作来说是最容易出现偏差的地方。其次，游戏虽然在背景画面上略有缩水，却在角色比例、材质贴图等方面做到了完美的还原，这样玩家在游戏中几乎感受不到有任何画面缩水，却更加保证了角色动作帧数的流畅性。在充分了解了PS硬件技能顶限后，NAMCO的移植小组利用了一种巧妙的妥协手段，仍然将90%近似街机画面，100%操作感移植的作品奉献给玩家，超越了平台的局限性，成为了又一款攀爬移植的典范。非常客观的说，当时PS的TEKKEN 3 移植度是对手SS平台的VF2所不及的。而超越了平台限制所创造的奇迹，令作品销售遍布了世界各地，众多铁拳玩家从本款移植作品开始真正了解铁拳，这都说明了本作的超脱价值。

作为一款影响力超越了街机原作的作品，铁拳3打破了家用平台的局限性，成为了PS平台又一款冲破极限的传奇之作。

GBA平台

任天堂近年在家用平台的市场推广做得并不优秀，虽然保证了本社软件的高素质，但由于第三方软件商的匮乏，一直难有多风格的软件进行消费刺激。但与之相反的是，任氏掌上平台却呈现出了百家争鸣的热闹景象。特别作为GBA平台，这款相比较GBC平台有了硬件指标飞跃的掌上平台几乎笼络了所有第三方知名开发商的加盟。GBA的成功完全延续于GBC已经打好的市场基础。但GBA不但达到了GBC的推广数量，甚至超越了以往任氏任何一款掌上硬件。原因更在于整体硬件性能的大幅度提高与仍然延续前身的便携性。而几乎网罗了世界上所有软件制作商的这款掌上平台让任天堂失之东隅，收之桑榆。GBA掌上平台丰厚的收益让其在家用平台有了周旋的资本。并利用掌上平台与本社家用主机的联动达到了市场双赢的目的。至今为止，GBA平台不仅延续了SFC时代2D软件成熟的表现效果，也在软件引擎更新的前提下实现了基础3D效果体现的惊人效果。甚至在NDS平台已经大红大紫的今天，GBA超小机种GBM的推出仍然吸引了众多玩家的目光。任天堂敢于在现在还进行GBA平台新型硬件的开发，根本在于GBA多年的运营过程中诞生的众多名作。这些经典作品中有的沿袭传统，表现出了传统2D游戏的精髓，有的却发挥了这款掌上32位元平台的最大机能，超越了硬件的极限而表现出了惊人的画面效果。为了能够让GBA平台软件超水平发挥，欧美日三方开发商都曾经特意设计过对应此平台的3D游戏引擎以扩大硬件表现能力。在这种软件能力提升的基础上，诞生的众多极限作品都给玩家留下了深刻印象。这种利用软件引擎编写而达到大幅度硬件能力提升的做法在之前的游戏硬件中还从未有过。这种软件技术所反映到作品上的视觉效果提升是极为明显的。3D效果在GBA平台的运用如今已越发普遍。毕竟，在掌上平台能表现出的顶上画面效果所带来的震撼力是远远超过家用平台的。而到了今天，开发平台极为成熟的GBA还在为我们创造着一个又一个奇迹。

「街头霸王2X」

■厂商：CAPCOM ■发售年：2001年
■类型：格斗动作

■ 格斗经典的极限移植

终于能够介绍一款2D格斗游戏了，大怪很高兴（笑）。的确，在其他平台上如果提及2D游戏能够表现出最大的机能，那恐怕要遭人耻笑，但在掌上平台如果比较完美的体现出了一款格斗游戏的整体操作感与画面表现力，那就是万般不易的事。何况，本次要介绍的游戏为32位元家用平台都力求完美移植的CAPCOM格斗经典：SF2X。放到GBA平台上进行移植，如何在画面素质必须下降的前提下保留游戏应有的操作感，抵消手感与角色平衡性，便成为了CAPCOM必须解决的移植难题。让笔者感到惊讶的是，这款移植作品竟然还是GBA平台发售首年推出的作品，而由于SF2X人物比例的巨大，背景画面细致，游戏的移植素质甚至让后期推出的GBA版SFZERO3版都难以比肩。虽然在发色总数上与键位上都进行了成比例的缩减，但游戏从开场动画、角色头像到背景设计都进行了重新塑造，异常和谐的背景画面完全符合街机原作的设计布局，这种合理的缩水更保证了角色本身的肌理刻画，以掌上平台小面积显示的观点来看，游戏的角色造型本身做到了最大程度的还原，服饰与肌体描写达到预想不到的结合效果。更让笔者感动的是，虽然GBA键位有限，但进行合理输出改造之后的本作保证了与原作相同的抵消手感，各种街机上存在的经典连携在GBA上完全都可以进行重现，当笔者输入完GULIE的空中逆向轻K下一轻P—脚刀连携后，不得不佩服CAPCOM的操作还原功力。而只要玩家对本作的街机版本有所熟悉，都可以在GBA这个小小的平台中实现高级操作还原，两台主机在平常进行互联对战乐趣大大超过了家用平台的对局乐趣，这也是掌上平台的独有魅力吧！作为一款强行攀爬移植的作品，居然在键位缺乏的前提下达到了这样的移植素质，我只能对这款超越主机限制而造就的奇迹致敬了。

「F-zero法尔康传说」

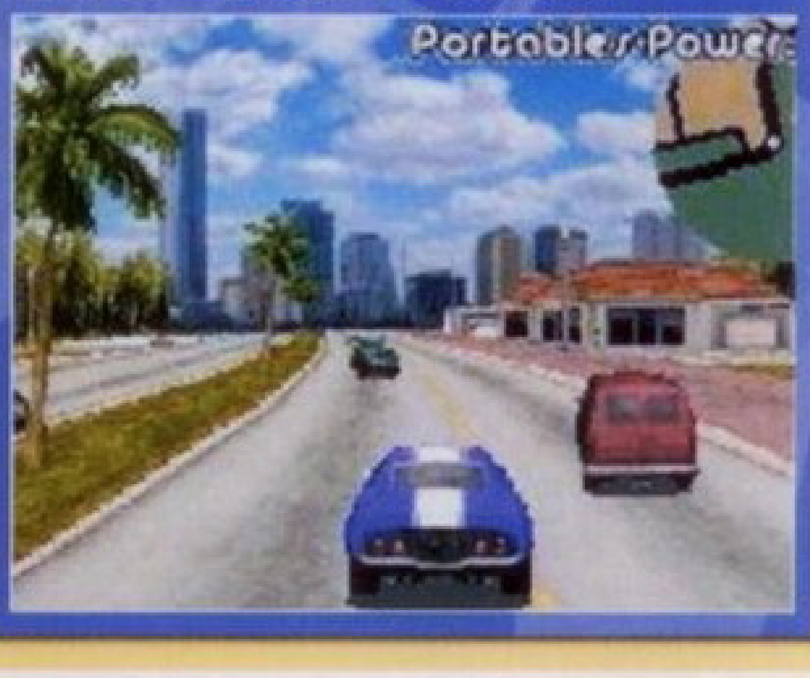
■厂商：任天堂 ■发售年：2005年
■类型：驾驶模拟

■ 细腻的机体造型与极限速度

F-ZERO系列一直是任天堂极力推广的赛车软件，“F-ZERO法尔康传说”便是在GBA平台推出的系列第二作。第一作属于GBA早期作品。随着“F-zero法尔康传说”的同名动画的热播，我们在2005年终于见到了与动画作品剧情联动的系列续作。虽然作品并不属于真3D赛车类型，但游戏在赛车的机体设计，车手的能力体现以及复杂的赛道设计方面都下足功夫，让这款假3D赛车软件仍然呈现出了掌上平台最高的赛车速度感。而系列作品最有特色的多车体收集与赛车能力体验在本作中更进行了重点改造。游戏中，除了初期车辆之外，收录了30款以上的超级赛车，对应不同的驾驶员所体现出了不同能力让这款表现极限速度的RAC游戏充满了竞技变化。与其他赛车游戏不同的是，“F-zero法尔康传说”除了要进行极限竞速之外，还要在攻击方式上下足功夫，很多时候并不需要超越对手，只要准确进行攻击，将对手击毁也是胜利的途径。正因为如此，游戏中对应不同的赛车除了完美表现速度感之外，还对于攻击手段进行了着重的刻画，画面效果十分震撼。游戏除了画面表现惊人之外，对于参数的设置更是力求严谨。游戏中，由于参数设置的不同，数十辆车体也有着明显的操作差别。本作由于是幻想题材的游戏，所以参数设定十分复杂，包括耐久、技巧发动加速度、转向值、耗能、重量等多个环节都需要玩家的仔细研究。一款貌似娱乐性很强的游戏实际上充满了专业竞技的感觉，每个玩家都可以最终找到适合自己的机体并在人人对决中获得胜利，这才是本作凌驾于其他掌上赛车游戏的根本。可以实现四人混战的本作至今是众多FANS追求竞速的项目。其游戏性与速度表现都超越了一款掌上平台应有的素质，成为赛车+养成+竞技的综合性作品，最大程度地体现了掌上平台的优越性。

「车手3」

■厂商：ATARI ■发售年：2005年
■类型：动作暴力+驾驶模拟



■ 3D引擎的终极表现

Atari制作的这款暴力游戏横跨了多款硬件平台，为好莱坞卖座电影“极道无间”的第三作。同名电影便为一部精彩的警匪对峙动作片，其中经典的急速飞车画面与暴力殴斗镜头让这款动作电影成为了最好的游戏改编题材。如果说在家用平台上进行改编，那么成为一款类似于GTA类的自由暴力游戏也并无难度。但作品如果在GBA这个掌上平台进行改编，这貌似是不可能做到的事情。但ARARI公司的软件制作团队在对GBA硬件进行了综合分析后，建立了特别的GBA专用3D构图引擎。可惜的是，前两作的推出虽然体现出了一些3D效果，但整体游戏操作感到画面表现力都表现得很牵强。那种硬性采用的3D效果与并不流畅的操作并没有达到预想的效果，更与热卖的家用平台同名改编作形成了鲜明的反差。ATARI为了将GBA上的第三作制作成为3D效果突出的名作，明智的采用了另一款优秀3D表现游戏“Stuntman”的物理引擎并加以改进，画面素质瞬间获得了惊人的提升！而游戏同时表现出了“Stuntman”最为优秀的街边场景效果与VRALLY3车体与赛道效果，融合了各家之长的“Driver 3”成为了GBA平台3D效果最为惊人的名作。游戏中，玩家可以遇到各式各样的车辆，大到货运拖车，小到摩托车都可以经过抢夺后成为玩家的坐骑，而游戏中所表现出的3D街道场景与3D动作表现同样出色，天气的突出描绘也成为神来之笔，让人无法相信这是一款GBA作品的画面表现。由于在游戏中经常要进行非法的驾驶方式来进行超越，所以这款游戏对于车体的磨损也进行了着重表现。从多方面来说，“DRIVER3”的技术含量超过了游戏本身的内容价值，能够在GBA平台上同时实现3D赛车，FREEACT暴力动作的游戏只能让笔者佩服，而这款游戏的出现也说明了软件的力量是足以改变硬件不足的。

任天堂实力的体现－N64

对于这款失去了王者光辉的主机，笔者是带着复杂的心情去回忆的。当年在32位时代中期豁然出现的这款任氏第三代家用主机仍然坚守着自己对卡带媒体的执着，在容量相对有限的基础上却创造了众多远远凌驾于PS与土星平台表现效果的经典名作。当年已经慢慢失去第三方软件商支持的任天堂仍然坚持了自己娱乐为本，精品至上的开发原则。虽然在这个平台上诞生的作品是那么有限，但TVGAME的发展史中却没有其他任何一款主机的软件精品率能够超过N64，期间开发的软件不仅大多为中上水平，更出现了多款可称为神作素质的传世之作。真正拥有N64平台的玩家一定会同意这样一个说法：“N64从来也没有失败过。”的确，拥有这款主机的玩家只要选定几款经典软件就能全方位体现这个硬件平台的全部价值。而正因为在N64时代任天堂所经历的第三方背离，压迫之下才更体现出了任天堂本社超强的软件开发实力。直到今天，笔者仍然带有个人色彩地认为任天堂为日本第一游戏软件开发商。我们可以将角色互换一下，怕没有任何一个会社能做到如此。而在N64时代大多只依靠本社软件却仍能获得长时间的商业守衡这是一个何等伟大的成就？如果想真正了解任天堂，SFC只是一个片面，而N64才是其硬派的本质。

虽然，N64不能说是一款成功的主机，但谁都不可否认这款主机诞生了众多 超一流精品软件，在任天堂会社一直奉行的“精品战略”下，作品整体素质的优秀则更加体现出了n64本身强大的硬件能力。回想n64的画面风格，充满了柔和的色彩渲染与柔和的边缘处理，甚少见到的边缘锯齿与画面色失让这款超前的64位元硬件平台成为了当时画面表现力最强的家用主机。在我们所了解的n64经典游戏中，经常出现的大规模3d建模造型经常出现，更由于主机纯卡带的超快读取速度，让游戏整体的流畅性与毫不失帧的操作感成为了平台的传统。这是同期32位元主机平台所不及的硬件优势。如今，我们重温这款经典平台的作品，能够感受到一种游戏本质所焕发的力量。

「超级马里奥64」

■厂商：任天堂 ■发售年：1996年
■类型：动作模拟

■ 它创造了一个新的动作世界

当N64确定为卡带格式之后，所谓的专业人士皆称败笔。而宫本茂大神在充分了解N64性能后全心制作的这款MARIO正统续作，让所有对N64有所怀疑的人闭上了嘴。这款3DACT开山之作的起点之高，甚至让后续所有跟随作品望其项背，至今难有动作游戏能比肩。本作在宣布发售之前，可能是宫本先生刻意为之，在各大游戏媒体中突出了游戏容量只有64M。但真正接触了这款作品之后，所有玩家都被这只有CDROM容量1/10的作品所震撼。游戏真正的将平面的游戏世界立体化，在这小小的卡带中竟然搭建了这样一个梦幻世界，而其中包含的风格各异的关卡与隐藏要素是如此之多，还原了游戏最本质的单纯娱乐。游戏中MARIO的动作丰富且自然，游戏关卡和场景设计都幻妙之极，着重突出了N64强大的3D建模能力。从第一关的炸弹王国开始，玩家俨然进入了一个宫本先生建造的虚幻世界中，每一个敌人，每一处场景都是那么的触手可及，那种独有的3D渲染如同手中可以触摸的玩具一般，充满了亲和力。这种柔和自然的3D渲染效果最大程度地突出了N64的3D构建能力。游戏的动作感与出奇的关卡设计更延续了2DMARIO的特色，类似利用大炮打到天空岛、大树之上的猫头鹰捕捉战、飞行的彩虹船等不仅在场景造型方面令玩家感动，这种遍布在每个关卡中的隐藏要素也突出了MARIO64极限的动作探索要素。至今，还有众多MARIO64的爱好者利用EMU在为120颗STAR全收集而努力着，一款10年前的游戏仍然有着这样旺盛的生命力，足以说明其超经典的价值。这款完美体现N64机能的软件发售在N64平台之初，而已经达到的效果却让之后同平台的软件难于超越，从作品的创意与制作技巧两方面讲，MARIO64都不再局限于N64平台软件这个称谓，是为ACT类型的永恒之作。

「赛尔达传说－时之笛 」

■厂商：任天堂 ■发售年：1996年
■类型：动作角色扮演

■ 同期最成熟电影化表现效果

原本曾经在FC平台上创立名作身份的The Legend of Zelda开始，这种典型的ARPG游戏一直延续着2D作品的风格。虽然已经到了32位平台为主流的年代，真正充满了纯动作要素的3DARPG作品却凤毛麟角。而在宫本大神的革命性创作后，我们在N64平台见到了至今为止TVGAME软件中最为辉煌的名作—“赛尔达传说—时之笛”。游戏的剧情还是延续了传统赛尔达游戏的设定，为了营救Gannon绑架的Zelda公主,林克亲自身处黑暗所笼罩的Hyrule王国中找寻着公主的下落。游戏完美利用了N64的3D构建能力，建造了一个林克所在的架空世界。因为游戏本身为ARPG，所以在突出了优秀的3D动作感的同时，游戏更注重了本身的解谜和探索。游戏中对于Hyrule王国的构造描写复杂且细致。以当时N64的机能来说，作品甚至加入了相当多的电影表现手法，将剧情与动作非常柔和地结合在一起，玩家完全处于动作—解密—剧情—再操作的轮回中，毫无冷场环节，一气呵成。充满了探索的新鲜感与动作要素的操作乐趣。当年，这款给玩家带来了深深感动的游戏创立了3D动作RPG的范本，一款游戏能够在动作要素和剧情要素全部拿捏到位且毫无破绽，也是其获得全球满分评价的最终原因。由于本作太过成功，宫本先生用了多年的时间来研究续作的突破口。经过几次延期之后，2002年我们终于见到了前作的续作—“赛尔达传说—姆吉拉的假面”。肯定的说，这款后期开发的作品在画面上完全凌驾于前作，但身处伍德福神殿最终与传说中的姆吉拉的假面对决的剧情显然并不如前作那般吸引人，且流程稍短也让人遗憾。但游戏本身在解谜与隐藏要素探索方面都更为突出，虽没有达到前作的高度但也为上乘之作。对于将硬件技能全部迸发的作品，“姆吉拉的假面”显然是N64众软件中的佼佼者。

「星际火狐64」

■厂商：任天堂 ■发售年：1996年
■类型：飞行模拟

■ 极为宏大的空中场景

N64主机虽然在软件容量方面略有弊端，却有着众多独特的硬件特点。首先，游戏细腻的3D渲染是其他32位硬件平台所大大不及的，那种大规模3D场景的搭建在N64硬件平台上层出不穷，也说明了其64位元主机的硬件运算能力。而其主机又超前意识地采用了手柄插槽的设定，在当时能够实现四人群乐的游戏着实不多，而这个设定突出了任天堂游戏娱乐第一的制作理念。而在N64平台软件中，能够将其出众的3D机能与多人同乐乐趣双双体现完美的游戏，则是知名3DSTG“星际火狐64”了。“星际火狐64”完全打破了一般3D飞行游戏的操作架构，而采用了第三视点的特殊视角，让玩家对于方向输入的简化操作结构所产生的飞行轨迹变化最直观的反馈给玩家。这种简单直接，显示效果良好的操作架构完全将3DSTG最有乐趣的锁定、射击与躲避飞行技巧给精炼出来，一旦操作便必然深陷其中。而3DSTG本身便是最体现机能效果的游戏类型，“星际火狐64”在突出了超科幻情节背景下就更突出了N64在大型3D建模构建与抗锯渲染方面的功力。游戏中所表现的宇宙场景，巨大的陨石，海平面与地面场景设施在当时属于绝对超前设计。而巨大的战舰与钢铁形象的设计更成为了经典，每当我们驾驶着貌似渺小的FOX主机将巨大的BOSS击溃时，那种爽快感难于言表。而游戏更出彩之处在于并不着重描写我方机体的射击武器，始终要求玩家在一种初级状态中利用飞行技巧来享受大型场景搭建的宏大气势与美感。游戏除了单人模式之外，更发挥了N64平台四手柄四分屏对战的独有机能。当年选择了复杂场景后，四个朋友驾驶着爱机四下穿梭，争当“王牌”的情形相信不少朋友都曾体会过。从以上两点来说，无论软件表现或是对硬件能力把握，“星际火狐64”都是同平台软件中的代表作品。

米花通信

Vol. 28

主持人：小沛

小沛从小就喜欢幻想，并且这些幻想很大一部分都来自于动漫和游戏，例如希望自己有个机器猫，而自己则像孙悟空一样厉害等等。相信有不少人也曾经在年少时有过类似的梦想，现在年龄大了，虽然幻想少了，但每当想起那些儿时的想法也觉得非常有趣。这期米花通信中，小沛就带大家一起走进童年那美妙的幻梦当中，想象让动漫和游戏中场景为我们居住，其中的人物为我们服务的景象。而在大家看完之后呢，咱们就讨论一下这个“游戏妄想症”……

梦幻中的豪华贵族生活

一定得选最好的黄金地段！雇天野喜孝当设计师，建就得建最高档次的黄金十二宫。飞空艇直接入户，户型最小也得四千平米。什么光缆呀、卫星呀、心灵感应呀，能给他接的全给他接上。楼上边有口袋妖怪乐园，楼里边有斗技场。楼门口站一个机器猫管家，没耳朵，特可爱的那种。玩家一进门儿，甭管有事儿没事儿，都得跟人家说：“May I help you sir?”一口地道的日本伦敦腔儿，倍儿有面子。社区里再建一所魔法学院，教材用哈里波特编的，一周光学费就得几万G，再建一所主题医院，二十四小时候诊。就是一个字儿，贵！看游戏中毒症就得花个万儿八千的。周围的邻居不是坐筋斗云就是开高达，你要是骑一陆行鸟啊，都不好意思跟人家

■坚决捍卫游戏的纯洁天空！

打招呼。你说就这样的公寓，一平米得卖多少钱？我觉得怎么着也得两万G吧。两万G？那是成本！四万G起！您别嫌贵，还不能调金手指。你得研究玩家的幻想心理，愿意掏两千G去买一瓶potion的玩家，根本不在乎这四万。什么叫妄想症你知道吗？这种玩家就是玩什么东西，都玩最玄的，不玩最难的。所以，我们做房地产的口号就是：“不求最难，但求最玄！”

以上就是为大家设计的豪华居住小区，怎么样？特别想去住吧。别急啊，光有硬件不行，小沛还为您准备了更为豪华的服务人员呢。下面就让他们一一登场，我敢保证有了他们在你的左右，绝对比历代的皇帝还要爽百倍！

首先说保镖，既然住在这里的玩家已经这么“有钱”了，保镖可一定不能忽视。纵观所有的游戏和动漫，最厉害的保镖人选非《龙珠》莫属。这里我推荐胖布欧和卡卡罗特。胖布欧是魔人，对付会魔法的敌人很有一套，而且他性情温顺，只要有好吃的就会听话。而卡卡罗特则非常有正义感，本身又是善于战斗的赛亚民族，论武功绝对第一。有这两个家伙在你身边，管他什么恐怖组织、黑帮团体，就算用核弹都不可能让你听到响儿。不过你也要自律，否则征服个宇宙什么的，也不是难事。

然后说家庭服务人员。这就比较细了，先说厨师吧。《乱马》不知道大家还有没有印象，小沛觉得其中的珊璞特别适合担当这个角色。珊璞本身就是开饭店的，厨艺堪称一流。她还是中国人，因此做的菜一定特别对我们中国玩家的胃口。而且她长得也非常漂亮，美女做的料理相信必定会增加你的食欲。再说说管理卫生、端茶倒水一类的近身仆人，这里有许多选择，看大家自己的喜好了。他们分别是赏心悦目的DOA美女（任选）、机器猫、性格各异的帝国华击团成员（任选）、历代FF女主角……算了，不继续数下去了。我发现实在有太多合适的人选，不过其中除了机器猫属于万能型人才外都算是养眼的那种，要是小沛选择的话，当然还是选机器猫。因为这个家伙会不断带来新的惊喜，而美女呢，再好看也有烦的那一天，并且身为花瓶的她们未必真的就是干家务的好手。最后就要选一个管家了。《96格斗之王》里的BOSS高尼兹很有管家的派头，如果你不怕他太凶的话可以考虑一下，反正你身边有布欧和卡卡罗特，怕他倒是没什么必要。再不就选白羊座黄金圣斗士穆先生吧，他比较稳重，应该会把家里的一切事物都照顾得很周到的。实在不行，你就只能找诸葛亮了，人家连国家都能管，更何况一个家庭呢？而且在《真三国无双》里，他也是一个功夫不俗的战将，应该会有一定的威慑力吧。

推荐了保镖和家庭服务人员，也许我还应该为大家准备一些宠物玩伴。口袋妖怪当然是最佳的选择，到目前为止的386种口袋妖怪中，肯定能找到你喜欢的宠物。而且它们还有各自的本事，比一般宠物更加好玩。另外耀西也不错，首先是品种比较珍稀，人家可是恐龙

哎！闲着没事也可以骑着出去兜风，而且它的长相很可爱，根本不像一般恐龙那样吓人。要是以上您还不满意，那就在卡比、任天狗、小龙斯派罗等中间选一个吧。别太挑剔，差不多得了。

关于游戏妄想症

前面的情景如果真的实现，估计你就是世界上最风光、最幸福的人了……行了，醒醒，口水都流出来了。下面我们要进入正题：游戏妄想症！

为什么这次要选这个主题呢？原因就是这两期接手了闯家，而在看读者来信的时候发现，有不少人抱怨自己的生活和学习压力大，希望自己能成为

游戏中的主角，或者用游戏的虚拟世界来麻痹自己，逃避现实。这种想法在很多人投入到游戏当中时都会产生，而一旦形成习惯，我们就可以管它叫“游戏妄想症”，而按照程度的不同又可以分成“习惯型妄想症”和“依赖型妄想症”。

先说习惯型妄想症。这类玩家平时是非常正常的，他们喜欢游戏的程度比较深，而且很容易投入到游戏的世界当中。他们在玩游戏的时候习惯把自己想象成游戏中的角色，无疑这会使漫长的游戏过程不再枯燥。另外，全情地投入游戏也能很快掌握其中的技巧。例如很多格斗游戏的高手，他们在选择角色的时候就是按照自己的喜好和性格特点而定，而在与别人对战的时候会感觉如同自己真的站在了擂台上。有了这般的投入程度，修炼成高手也是迟早的事。这类玩家属于比较理智的重度玩家，他们会在游戏中找到自我。

然后就要说依赖型妄想症了。此类玩家同样深爱游戏，但他们喜欢游戏的原因可能算不上健康。有些是因为暂时忘掉学习和工作的压力，有些则是为了找一个发泄对象。不难想象的是，他们在日常的生活中一定承受着较大的压力，而且这些压力都很难以排解，于是在游戏中寻求安慰则成为了一种相对健康的手段。说这是健康的，条件自然要有“相对”这两个字。找人出气总是违法的，而在游戏中打打怪物既不犯法也能消气，这类玩家等于将游戏变成了撒气筒，大家也不要责怪他们，游戏的确是可以这么玩的。而比较严重的一类人则是完全沉浸在虚拟世界当中，他们因为承受不了外界的压力，于是选择用这种方法来逃避。而实际上呢？无济于事，关机的那一刻，现实无疑会再次回归。另外，总逃避也不是办法，抓紧时间解决问题，才是缓解压力的正确态度。

以上两种状况也不过是泛泛而谈，限于玩家种类颇多，这里不能尽数。小沛想要表达的意思其实非常简单，我们热爱游戏，就应该让更多的人正确地认识游戏。让人们知道，游戏其实是一种健康的娱乐活动。千万不要过分沉迷甚至依赖，那会让自己孤立，并且让不玩游戏的人也认为游戏是不健康的。天哪，这是多么可怕的事啊！好在我们的读者中少有此类“患者”，不过大家也要懂得自律，让我们一起用健康的心态来畅游在游戏的世界里吧！（结尾有点俗，大家多包含！）

◆游戏不是洪水猛兽，而是有益身心的“绿色食品”。

超G女生

Profile 姓名：郭了了 昵称：了米 英文名：larra 年龄：22 身高：160cm 籍贯：武汉 就读学校：武汉科技大 性格：未知 喜欢的游戏：好孩子不挑食 讨厌的游戏：重申我是好孩子不挑食 游戏年龄：10

游戏是生活

起初接触游戏，是因为游戏和动漫联系实在太紧密了。在初中那会儿，各种资讯都还很闭塞，很难收集到喜欢的画家作品。于是在很长一段时间里都是为了某个画家才去关注某个游戏，譬如为了田中久仁彦去玩异度，为了**いのまたむつみ**玩传说。所以起初对电软有印象就是源自于《MAGIC地带》，自《MAGIC地带》之后，各种动漫游戏的杂志便如雨后春笋，彻底改变了国内资讯闭塞的情况。不过当习惯了生活的每一天都有着游戏陪伴之后，游戏也就成为了生活的一部分。每当投入到一款游戏之中，总会给那一段时间的生活带来一些细微的感差，而我很乐于去品味这种感差。例如玩RPG的时候整天哼着主题旋律把同桌烦死，玩赛尔达的时候走过草堆就想砍，玩山脊的时候坐车看到拐弯就想甩尾……不过生活是不能先SAVE再LOAD的，看着游戏中的人物从几个像素变成几个方块，再变成无数多边形的组合体，自己也不情愿地长大了，虽然现在有比中学时更多的空闲，却不能再挥霍那么多时间去对着屏幕旁若无人。现在，爱好和专业使我开始去做游戏的美工，并努力把自己的作品向着风格清新的大作靠近，这成了生活中新的追求。这一生会很久，但游戏将成为我的生活。

我们的明天在哪里

可能对于很多人来说无所谓，但是我不希望大家投入热情讨论的，却是一些我们无法左右的东西。日本和欧美的玩家因为有着强过我们数倍的购买力，因此他们的喜好会直接影响到游戏厂商的抉择。而我们中国的玩家即便有再中肯的言论和对游戏更高的支持，也好像宇宙中的一块小碎石，似乎多一块或少一块都不影响地球的旋转。虽然我们不想也不能去当太阳或者月亮，但起码也该是夜空时不停闪烁的一颗小星星吧。不过，目前的局面似乎在很长时间内难以改变了……

算起来，八、九十年代出生的人，不论玩不玩游戏，一定都经历过那段把游戏当成影响学习不良爱好的年月。天天进街机厅更是坏孩子的代名词，而就算在家玩FC也是要规划好适当的时间，不然就是不听话。现在想起来，那段时间不单是游戏，还有动画和漫画也开始在中国兴起。对于当时的我们来说，这些东西都非常神奇并有着超凡的吸引力，而我们则像一个干蓬的海绵，迅速地从中吸收各种补充精神的雨露。而这些东西对于过了几十年单调生活的长辈们，自然显得十分难以接受，于是当时诞生了很多既无奈又好笑的特有名词。像什么“电子海络因”、“精神侵略”等等。这也许可以算作是一种欲加之罪吧，日本人还不至于费这么多精力搞这种东西来破坏中国下一代的栋梁。而那段时候的争论一直没有少过，有的人毫不吝惜文墨，用长篇大论说这些东西是多么教育人，孩子能从中学到了多少知识受到多大的人格熏陶。其实这也是毫无必要的，说到底，无论游戏、动画还是漫画其实都是一种娱乐形式，没有那么伟大更没有那么邪恶。电影、电视、小说这样的娱乐早已被人习惯和接受，但是对于突然闯入我们生活的新事物，却没有多少长辈愿意和上述的传统娱乐去类比。中国的这些家长们也真是累啊，不停地和一个个自认为“邪恶”的东西斗争，先是游戏机、街机，然后是漫画，然后是网吧和网游……虽然现在这种情况已经好了很多，但原因倒不是人们对游戏的认识全面了多少，而是网络游戏这棵摇钱树的光芒，让很多人终于明白了游戏的商业用途。

对于电视游戏，中国现在虽然同样有LU还有CU玩家，但就算集合所有经常玩和不怎么玩游戏的人，在全国范围内也只算有少部分人在涉足这一领域。在网游这种有一次成功的尝试便能获取大量回报的形势下，没有多少厂商愿意把脑筋动在需要依靠硬件普及的电视游戏上。说起来盛大算是努力了，但是陈天桥的起家仍然是依赖网游，而且在电视游戏领域的尝试也是没有迈出令我们兴奋的步伐，不过希望是有了，我们只有等着看到成果的那一天了。而专注于电视游戏和掌机的神游呢，小小的柜台伫立在一个个的巨大毛绒娃娃中间，很多人只知道这是玩具区的游戏机专柜，而在一般人心中，他们所卖的掌机还不如当初的红白机火爆，就连柜台售货员也无法准确地解释这些掌机究竟有什么功能。我们的玩家有很多只能聚集在电玩专卖店的柜台前投以羡慕的眼光，还有很多人干脆加入到只需付出低成本的电脑游戏中。我们的明天究竟在哪里呢？作为一名女性玩家，我自认为和大多数的男性玩家一样热爱游戏，并且深深为现在中国玩家的状况感到忧虑，希望明天会更好吧。

小沛说■应部分读者的要求，本期栏目改为玩家自己讲述心声。虽然没了对谈，但小沛和了了的交流却比以往要多。因为这个女生实在比很多玩家都有自己的想法，她对游戏的热爱高于喜欢游戏本身，而是对整个中国的电视游戏发展感到担忧。她的担忧并非空话，为此她付诸了实践，在学习专业上，她选择了为游戏事业尽一份力。作为游戏杂志编辑，我很感欣慰。

报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。
本栏目文字仅代表作者观点，不代表本刊立场。

格斗天书

所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！

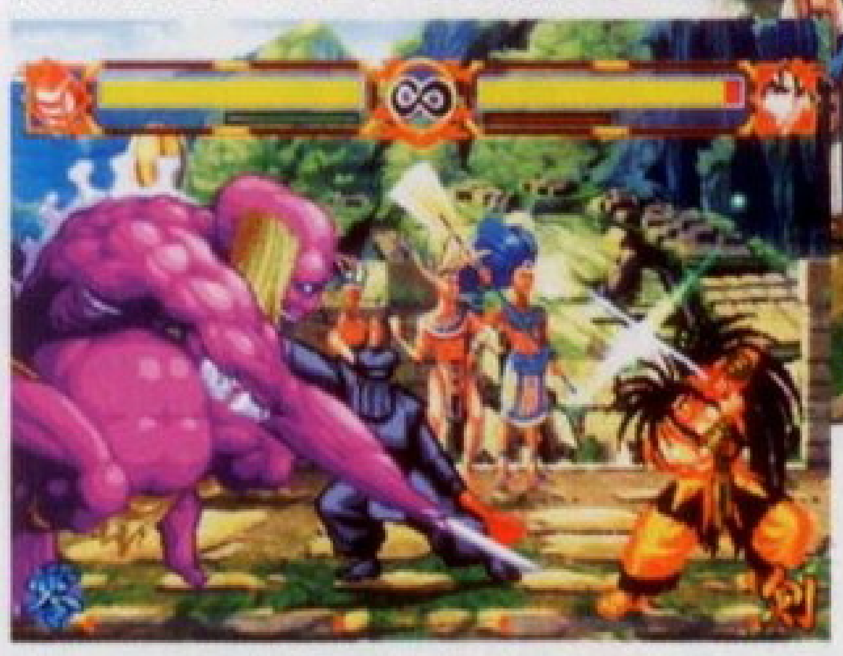
经过前几期的介绍，已经将几大常用角色的基本使用框架告之。作为天下一的最后几期专栏，我们将把所剩不多的几位人气角色的使用心得进行总结。本期介绍的二位角色便是始终属于人气角色，且实力不俗的代表。 □文/大怪

天下第一剑客传

~角色分析~

■**腐外道：**首先必须声称一下，此角色是大怪最为欣赏的角色……在天下第一剑客传中，本人始终固执的认为这个角色最为突出操作者的人间能力。作为重量级角色的代表人物，腐外道有着与其他2D重量级角色相同的特点："移动缓慢，基础打击控制能力强，拥有强大的爆发型背投技巧且输入难度繁杂，角色的整体威力突出。"如果玩家您对这个异类角色感兴趣，笔者首先要将这个角色在作品中大概的位置告之，也就是说，您放弃还来得及……本角色拥有全角色爆发威力第一的背投，烙印压，但输入难度之高已经超过了一般格斗爱好者对于操作技巧难度的认识，刚开始练习数十次发动无一次成功是很正常的事。其次，本角色虽然基础攻击牵制性能良好，但在众多牵制系角色面前并不能保证自己的牵制优势，必须依靠良好的心理素质与出色的机会把握能力，以及万无一失的确认反击手法来实现在局势的对等控制。最后，无论您将本角色使用到如何高妙的地步，面对IROHA、天草和仲、路娜的高级操作者都为完全苦手，全局中也许您只会出现3次以内的有限机会，在这种情况下，完全依靠自己的自信与坚如磐石的防守进行艰难的防御反击战则是唯一的出路。虽然这个角色的安定性非常之差，但这种在逆境中勃发的爽快感，是其他角色所不具备的。如果您能够接受这样一个纯人间角色，并能够忍受角色相性带来的不平衡，那么首先应当从这个角色的基础攻击属性开始研究。

这个角色虽然体态庞大，移动缓慢，但攻击牵制能力却属上乘。在牵制战时经常会使用到的基本技巧为：2轻斩(近距离超主力牵制技巧，发动迅速，不利判定几乎没有，可持续输入固化对手）、K(中距离主力牵制固化技巧）、中斩（超主力牵制技巧，拥有出色的发动速度与判定距离，不仅能够在中距离封锁敌人的地面进攻，并能够起到一定的封锁对手起跳的效果，是绝对的最常用基础攻击，并且是腐外道唯一可以实现空抵消的基础攻击）、2K（由于出色的半对空性质，配合2轻斩能够起到很好的地面牵制作用）、3K（距离极远，发动极为迅速的下段骚扰技巧，且中、远距离发动不利判定极小）、2中斩(中近距离下段扫倒技巧，起身择推荐）、2重斩（多在先读前提下输入的大面积对空技巧）、6K（超级主力破空技巧，对于起跳后的对手使用截击效果明显）、跳跃轻斩（断空与前、后跳牵制最主力技巧，由于外道的跳跃攻击其他都为打击确定技，所以这个唯一的不确定跳跃攻击就变得格外重要）。说完了常用基本攻击的性能之后，我们着眼于外道为数不多但性能稳定的指令技。首先要说的，便是外道这个角色的灵魂："外道的烙印压"。这个技巧的输出指令为6428重斩，输出要求准确性极高，不能有任何附加方向指令，所以需要长时间的技巧练习。具体配合烙印的输入方式形成的抵消大多为：零模式下3E抵消、全模式下66抵消、2轻斩后抵消、跳入抵消，以及对于操作者来说最难的地面直接发动（通常在起身择中与地面防御反击时使用）。而胃液吐对于地面牵制来说极为重要，在中远距离使用可起到良好的牵制效果，并可以利用中斩空取消发动，能够为迷惑对手之后的进步打下基础。而在打起身时候提前输入此技，对手也会在起身时候强制防御，有利于之后的多择。恶灵的召唤属于远距离破防技，一旦成功可以为外道近身提供机会。通常先读对手地面发动技巧时使用。当然，中近距离如果形成破防，直接打击是必然的。在这些综合技巧的配合下，外道的主操作立回应当以地面2轻斩与中斩为主力牵制，配合跳跃轻斩实现空中截击与压制，加上6K的破空能力，烙印的防御牵制网络形成，为烙印的发动做好基础。而这里大怪要说的是，并非是烙印必须发动，而是因为此技的存在而必然让对手有所顾忌，为基本攻击的截击与局面的掌握提供先决条件。关键时刻的择发应当是果断而致命的，能够左右战局。在进入磐石的防御基础后，面对多数的道具系角色，一定要有耐心，稳定防守，百折不挠。最后，本角色可以对应的零模式，突出于3E烙印与3E之后的破空择打。而天模式下的外道择优势在于A+B连斩发动的长远距离，击倒对手后，进行胃液发动并6E兜后身体，迫使对方反向防御后的A+B发动与地面烙印两择！！这个高级技巧是每个天模式外道操作者所必须掌握的。最后希望喜欢这个角色的玩家多多坚持，使用这个角色是对自己耐心与操作最高点的挑战。

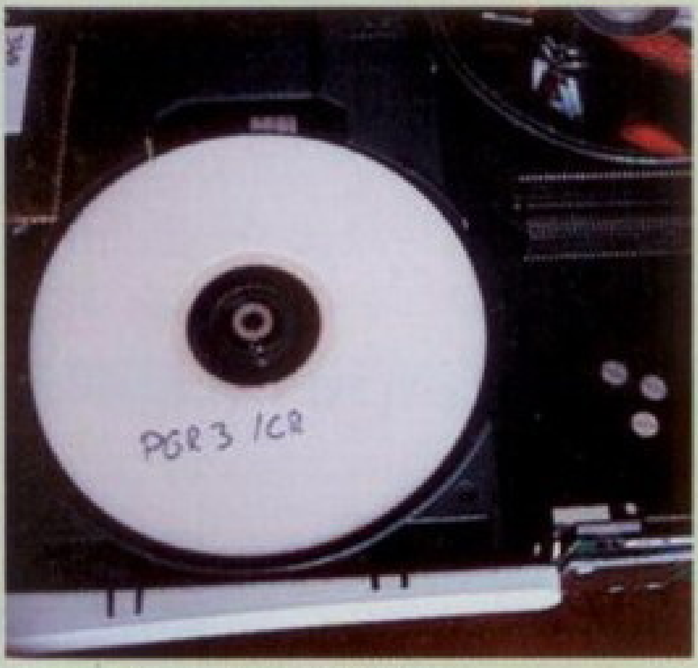


■**风间苍月：**虽然整体性能比起火月来说稍显逊色，但苍月本身拥有上乘的基础性能与技巧性能，有着与火月不相上下的操作安定性。首先，要对于苍月的固定立回掌握清晰。高手更是要熟练掌握月的使用时机。与爆发型角色不同，风间苍月应当首先进行局面的控制，并在局面控制的前提下形成突然性的爆发，这个角色同时拥有了优秀的中远距离牵制能力与近距离的强择性能，是非常难得的。在基础攻击中，轻斩与2轻斩的固化能力极强。中距离中斩的牵制能力同样优秀，在目押牵制时，不时抵消轻月光的破空能力能够完全封锁住对手地面与空中的进攻路线。中远距离时如对手没有进行DASH或大跳跃跟进的前提下，应当配合距离输入浮光，并以浮光的纵切线以内为进攻牵制的距离，达成明显的局面优势。在地面优势形成的前提下，跳跃中斩、重斩的断空能力相当强劲，可以大面积封锁敌跳跃攻击。而地面的敌人则必然陷入风间苍月DASH投快速，地面目押稳定的痛苦中。在择打过程中，6中斩的中段能力大大不如DASH中斩的发动速度，所以在中段择上应当以DASH中斩为主，并且谨慎输入。下重斩的确认与偷袭能力出众，被防御后微小不利，但要谨慎发动，一旦空击必然被大威力确反。与火月相同的是，在近身DASH多择中，跑动近身直立跳跃骗对手输入背投后，直立轻斩的对下判定极为优秀，可以配合地面攻击达成连携。（2K、低位打后可实现中斩—轻风月斩的有效连携）。最后，苍月的位移技月隐能够起到改变被动局面的作用，但一定要确定出现位置后使用，否则仍会陷入局面被动甚至出现即被命中。月光，浮月的D发动伪技也应当熟练掌握，在适当的时刻发动能起到骗择的作用。苍月的易用性非常好，相比较火月甚至会有更安定的发挥前景。最后说一句，大怪还是更喜欢用苍月的……

Catch Me If You Can!

"Catch Me If You Can" 拿这句话形容目前两家公司的两个游戏平台最为合适不过了：一个是索尼和他们的掌机新贵PSP，另一个是微软的次世代先锋XBOX360。从两台主机发售之日起，破解组织与官方之间就开始上演着这出猫与鼠的游戏：破解组织发现漏洞，官方出补丁，破解组织再发现漏洞，官方再出补丁，并且这一系列的升级过程都是玩家们必须来执行的，如果玩家不升级就无法享受最新的游戏，当然升级也不是只为防盗版而更新，随着补丁而来的多为"加入新功能、支持新格式"等实惠政策，而"改良了主机某些关于安全性的问题"只会出现在升级说明的最后一段话的不起眼的小角落，不过这已经足够了，厂商也已经达到了他们的目的——遏制盗版的出现。

像从前的那种"官方推出新主机→破解组织宣布破解→直读/盘片上市→官方推出下一代新主机"固定模式已经一去不复返，硬件厂商不会在一个地方摔倒很多次，就如同圣斗士不会被同样的招数再次击倒，所以PSP和XBOX360在目前看来，在防盗版技术上真的可以说做得非常出色，不过不管是如何难爬的山，总有勇者去挑战，硬件厂商对自己主机的防盗版机制宣传得越邪乎，就会引起一些破解高手们的兴趣，有些人确实以此为乐。



↑光驱固件破解视频截图。

□文/尤文不败

不过为什么在这里要把PSP和XBOX360放在一起来说，我们不妨先来看看这两台主机有哪些共同点：

◆PSP和XBOX360都是两家公司目前来说最强的技术体现，就机能而论都是现阶段两个领域的最强者。
◆都支持外接式大容量的存储设备。
◆都拥有通用的数据接口与其它设备连接，如：USB、SATA等等。
◆能够很轻松地接入互联网。
◆都有着很完善的固件升级机制。

正因为上述几个因素，使这两个平台成为了各大破解组织的热门首选。

目前PSP已经发售将近一年半，XB360发售也已经近半年，关于两台主机的"破解进展"新闻也不断被更新，但最终的破解成果却并不如大家预期所想的那么简单，当初XBOX360在还没有发售时就被认为是有希望获得"新主机最快被破解奖"，原因说起来大家都很清楚，XBOX360采用的是普通DVD9的光盘为媒介，并且当初的开发机被盗事件也闹得沸沸扬扬，所以在XBOX360刚刚发售不久，很多玩家就对XBOX360的破解抱有着无法理解的巨大希望，他们不关心XBOX360的加密手段如何高明，更不关心各大破解组织的工作上细微的进展与遇到的瓶颈，只会在每一个进展报告后跟上几句类似于："完美破解后必入手！"，"何时才能真正完美破解啊？"之类让人哭笑不得的留言。

我们现在来看看两个平台目前的破解成果又是如何呢：

XBOX360从最早的破解小组PI TEAM放出的"飞盘引导正版"视频，到后来的I.C.E小组的"假XBOX360改机芯片"事件，之后又是微软的游戏DEMO盘"Experience Xbox 360 Kiosk Demo"，再到近期的TheSpecialist破解光驱固件，XBOX360 SATA转接PC适配器，以及XECUTER小组公布的刷写光驱固件模块，好像XBOX360方面从来也没有缺少过关于"破解"的话题，但是至少在截稿前，我们还是没有看到一个可以让普通玩家真正解决问题的方案，也就在TheSpecialist放出了关于破解XBOX360光驱固件后没几天，微软官方马上在XBOX Live以及最新发售的游戏《幽灵行动：尖锋战士》上放入XBOX360的更新固件，具体是否是针对光驱破解事件的我们不得而知，但这多少让人们了解到，微软官方一直对任何有可能导致盗版出现的漏洞保持着高度的警惕。同时XBOX Live对于XBOX360玩家的重要性也并不是XBOX时代可以比拟，所以这也起到了牵制一些玩家在今后使用盗版的可能。

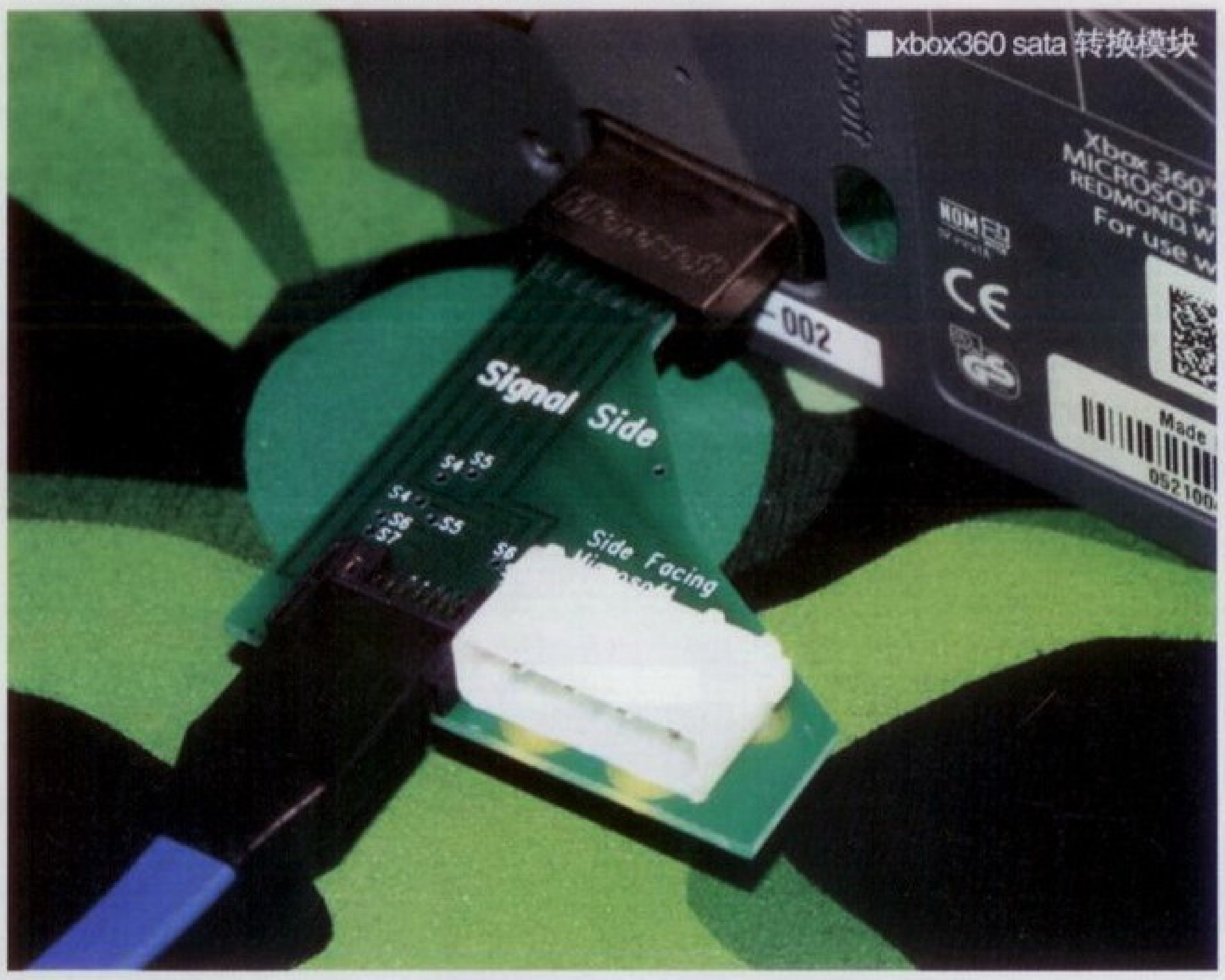
PSP的破解状况比起XBOX360来可以说要强了许多，目前包括2.6版本在内的PSP 2.0版本以上的主机已经可以运行一些自制软件和模拟器了，这对于很多拥有PSP 2.0版本以上的玩家来说绝对是一个好消息。俗话说百密也有一疏，SCE的更新固件没有漏洞也不能保证PSP上所有的游戏软件也不存在漏洞，就像当初有人发现DC与NGP之间的联动漏洞以及NGC上的《梦幻之星》上的网络协议漏洞一样，PSP 2.0以上版本的漏洞也同样出现在游戏当中，

↑PSP的游戏已经可以被压缩运行。

不是别的游戏，正是大名鼎鼎的《GTA：自由都市故事》，由此基于此游戏的Loader程序GTA Loader随即产生，造福了一批曾经羡慕2.0版本以下玩家随心所欲自己只能干瞪眼的PSP玩家，也许过不了几天2.6版本的PSP玩家就能够再一次扬眉吐气了。在1.5版PSP方面破解组织们也取得了突破性进展，1.5版PSP运行需要2.5、2.6版主机才能运行的游戏已经不是什么难事，Loader方面百花齐放造就了大批2.5、2.6版的游戏能够运行的事实，很多玩家再次把表面已经起了灰的PSP重新拿了起来，享受着破解与游戏的双重乐趣。

不过随着PSP的3.0版固件以及传说中的PSP改良版主机的降临，等待破解游戏的玩家们可能又要陷入一个无尽的等待当中去了。

现在的游戏规则，已经和以前大不一样了……



TheSpecialist破解光驱固件事件

三月下旬，来自xboxhacker.net的署名为TheSpecialist的破解爱好者表示，他们的6人破解小组经过了一番努力，终于在XBOX360的DVD光驱中发现漏洞，漏洞可以使他们通过刷写XBOX360光驱固件达到运行备份光盘的目的，同时他们还放出了相关的破解视频供大家欣赏。

来自荷兰的30岁的TheSpecialist表示：他们的最终目的其实是破解XBOX360的主机加密，不过目前看起来XBOX360的光驱破解起来更为容易一些，于是他们就先着手对XBOX360的DVD光驱进行了相关的破解工作。

不过修改后的光驱固件他们并不打算对公众放出，他们的目的只是为了破解微软所号称的"拥有地球上最佳保护的游戏平台"，并不是出于商业的目的，更不希望会有人拿他们的成果来制作盗版软件。

不过很显然，全世界并不是只有一个破解小组，TheSpecialist的小组并不打算把成果公开，并不表示其它的破解小组和他们的想法一致，比如著名的破解小组XECUTER。

在TheSpecialist发布了破解视频之后没几天，XECUTER的官网便更新了一则新消息来表明他们的立场，XECUTER表示目前他们的破解工作也取得了一些进展，并且XECUTER的最终目的是：用户只需要把XBOX360光驱连接到电脑上升级一下固件，完成之后再接回XBOX360就可以运行备份软件了，目前XECUTER正在为这个目标而努力中。

↑索尼对PSP固件版本的不断升级正是和破解小组的斗法。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

记得最早接触的战国历史游戏是一款名为《三箭之誓》的游戏，游戏中的主人公就是本期登场的西国大名毛利元就。他可以说是大器晚成的代表人物，前半生默默无闻直到五十岁高龄才一鸣惊人，一举消灭了毛利家的夙敌尼子家和大内家，将领地大幅扩张，为毛利家的长久不衰奠定了基础。 □文/雪飞

Vol.9 毛利元就曾经穿过的护甲，一直完好地保留至今，闪闪发光的铠甲仿佛在为大家讲述着战国的故事。

遗言“三箭之誓”，安详去世的超级大名！

充满不幸的少年生活 家督之争中杀害亲弟

作为“大器晚成的知将”而著名的毛利元就，直到五十岁才活跃在历史的舞台上。人生哲学是细心、慎重，善于组织有大将之才，而且对和歌深入研究的他，在现代社会一样吸引着人们的目光。

连武田信玄的著名军师山本堪助也这样高度评价毛利元就：“古代的武将暂且不提，近代从足利尊氏、新田义贞以后，只有毛利元就才是真正的大将之才。”虽然如此，毛利元就的前半生却一直生活在孤独的黑暗中。身为安艺国高田郡郡山城城主毛利弘元次子的毛利元就，在少年时期却充满不幸。五岁丧母十岁丧父，孤苦伶仃的度过了童年。虽然拥有多治比三百贯的俸禄，但是却被剥夺。艰辛屈辱的生活，为少年元就积蓄了智慧和力量。

1523年是毛利元就命运转机的一年，继承家督的兄长毛利兴元和兴元的儿子相继去世，围绕着家督之位，元就与异母兄弟毛利元纲爆发了战争，结果元就大胜，结束了家中之乱，此时的元就只有二十七岁。

在元就继承家督之位前，毛利家一直同时与出云的尼子氏和周防的大内氏敌对，但元就继位后改变了战略方针：归属于强大的大内氏全力与尼子氏战斗。此时元就的目标只有一个：统一出艺一国。“总之现在是巩固地盘的时期”直到四十岁，元就一直坚持这一战略，忍受着从属大内家的屈辱。

1540年，尼子晴久率兵三万向毛利元就的居城郡山郡发起攻击，当时守城的部队却只有两千四百人。然而擅长作战的毛利元就却巧妙地利用笼城战术让尼子家吃尽了苦头，坚守城池直到大内家由陶晴贤率领的援军赶到，随后合力将尼子军击溃。然而大内家家督大内义隆却因为这次胜利骄傲自大，卤莽地向出云发起攻击，结果大败并导致大内家的统治摇摇欲坠。趁他国混乱的良机，元就逐渐巩固自己的统治，并创建了“两川体制”。

确立毛利两川体制 严岛合战中国制霸

元就的三子隆景是沼田城城主小早川兴景的养子，次子元春是火之城城主吉川兴经的养子，这样便成功地将以水军强悍出名的小早川家和有势力的吉川家吸收合并。小早川家和吉川家从两方面支持着毛利家，坚如磐石的“两川体制”由此诞生。元就曾经叮嘱元春和隆景“他家的养子只是表面现象，千万不要忽视本家。”

在毛利元就不断巩固自己势力的同时，中国地方出现了巨大的变动。1551年，陶晴贤发动政变，将大内义隆灭亡，在中国地方掀起了以下克上的狂澜，一直在等待主家大内家发生变动的毛利元就迎来了千载难逢的良机。

目前元就的竞争对手是出云的尼子氏和刚刚崛起的陶晴贤，元就首先挑拨尼子家内乱大大削弱了尼子家的实力。随后散布严岛筑城，并以此作为对抗陶晴贤的战略据点的假消息，引诱陶晴贤出阵，在1554年爆发了严岛合战。由于毛利军只有五千士兵，却要对抗陶晴贤的两万大军，因此元就决定在严岛这一狭窄的土地上向敌人发动奇袭。此时天公做美突降暴雨，毛利军、吉川军、小早川军再加上助阵的村上水军一起向陶晴贤军发起了猛烈的攻击。陷入大混乱的陶晴贤军迅速溃败，陶晴贤也在阵中自尽，获得全胜的毛利元就从此确立了中国地方的霸权。随后在1566年，采用“兵粮攻击”将尼子家灭亡，从此将中国地方完全占领，而此时的毛利元就已是七十高龄的老人。

遗留家训与世长辞 毛利长存直至明治

1571年，预知自己时日无多的毛利元就将孙子毛利辉元和吉川元春、小早川隆景召集到病榻前，说道：“你们千万不要妄图夺取天下，请以我的武威为镜子，好好治理本家的中国地方，吉川家的山阴和小早川家筑前、筑后、丰后，三家成为鼎立之势互相照应。”之后取来三只箭，语重心长地说：“一支箭很容易就会被折断，但是三支集合到一起便不易被折断。你们一定要明白这个道理，互相关心爱护，谁也不要做出背叛亲人的事。”

小早川隆景发誓：“我们会舍弃自己的欲望，舍弃了自己的欲望坚守大义，便不可能发生兄弟亲族不和的事情。”大喜的元就再次叮嘱毛利辉元：“你对待两位叔父要向对我一样的态度，只有这样才能守卫住我的基业。”这就是流传后世的“三箭之誓”。

6月14日，毛利元就在居住了五十年的居城郡山郡，在毛利辉元的守护下安然逝去，享年七十五岁。虽然“三箭之誓”也许是后人的创作，但是如果不是毛利元就的人品和毛利家的家风受人爱戴，也不会产生这样的传说。虽然元就的孙子毛利辉元由于失误在关原合战中参加西军并最终惨败，但是在吉川家的多方奔走下，德川家康并没有将毛利家灭亡。在元就奠定的基础下，毛利家在长州藩作为有力大名一直续存到明治年间。

大器晚成的西国知将！

毛利元就

1497年—1571年。幼名松寿丸。从四位上右马头，陆奥守。从安艺国领主崛起，最后成为西到长门东至备中，中国地方十国的霸者。歼灭了陶氏、尼子氏。让儿子与有力的家臣联姻政策和“毛利两川”政策最为著名。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

毛利隆元：1523年—1563年。毛利元就长子毛利辉元之父。备中守。大膳大夫、从四位下。15岁时被送到中国地方与尼子家实力相当的大内家做人质。

吉川元春：1530年—1586年。毛利元就次子。少辅次郎、治部少辅、骏河守。是毛利家山阴方面的战略主力，1566年攻克富田城，将尼子家灭亡。因为讨厌丰臣秀吉，在毛利家与秀吉和睦后隐居。

小早川隆景：1533年—1597年。毛利元就三子。中务大辅。从三位、权中纳言。左卫门佐。幼名德寿丸。与吉川元春并称“毛利两川”，为毛利家的领土扩张作出巨大贡献。丰臣五大老之一。

毛利辉元：1553年—1625年。隆元之子。从三位权中纳言。幼名幸鹤丸。本能寺之变后与秀吉讲和，掌握中国地方8国112万石领地。关原合战担任西军总大将，战败后失去了大片的领土，带着对德川家的仇恨与世长辞。

■胡言乱语、雪飞杂谈

毛利元就绝对是战国知将的代表，不但可以兵不刃血地通过外交手段获得大片的领土，还多次以少胜多。严岛合战虽然经典，但是个人认为抵抗尼子家的进攻，以两千四百士兵对抗敌人的两万大军，更展示出了元就的战略才华。“毛利两川”体制更使毛利家坚如磐石，并且最终将毛利家从被灭亡的险境中拯救出来。虽然为了继承家督之位，手上沾满异母弟弟的鲜血，但这也确实出于无奈，与信长相比较更是小巫见大巫，信长在继承家督之位连自己亲弟弟都杀了，由此更能看出战国乱世的残忍无情。战国时代其他著名武将大多是在青年时期便大放异彩，而毛利元就却是在五十岁以后才真正成名，与元就类似的恐怕只有“老狐狸”德川家康。也许是因为德川家康在青少年时期忍受的屈辱要超过元就，因此比元就更能忍耐，才能在最后夺得天下。不过在现代社会中，最好别像他们一样大器晚成，而是像信玄、谦信等人一样少年得志为好……

第八回 商业模型的研究

电玩产业论

理想与现实的分歧是决胜的关键

我们知道“廉价特许权型商业模型”是介于ATARI的开放参与系统和任天堂的封闭参与系统之间。既不是像ATARI那样对开发商采取无限制政策，也不是任天堂那种家长式的管理方法，比如从“3美元一个特许权”的征收方式就可以看出。前面我们也说过，这种方式是3DO的创始人特瑞普·霍金斯所提出的。

特瑞普·霍金斯是当时业界一位颇具影响力的人物。曾在创业期的苹果公司担任市场总监。1982年设立了EA公司。众所周知，EA是Electronic Arts的缩写，其意为电子艺术。也就是向世人宣布，游戏的制作人员是艺术家，同时也首次将游戏作者的名字印刷在游戏的封面上。可以说，特瑞普·霍金斯是一位时常走在业界前端的商业人物。

那么，“廉价特许权型商业模型”是不是正确而顺应市场的想法呢？与其说正确，不如说是一种明智的选择。无论如何，在当时来说是能够动摇任天堂式产业的有效手段。但是，采用这种手段真的可以制约当时的游戏市场吗？硬件厂商所提出的那种商业模型，只不过是一种理想。商业模型其实是一种观念上的东西，并不会按照设计好的思路去运作。决定胜负的关键其实是理想与现实之间分歧的大小。

现在我们谈的商业模型，完全是想象出来的，现实不可能完全按照想象去进行。实际市场的商战并不是最初构想的商业模型，在现实市场运作中到底能实现多少当初的构想，这是至关重要的。为了具体地说明，我们拿那两台次世代游戏机为例。

首先，松下电器的REAL。本来是一台软件开发特许权非常廉价的主机（3美元一个特许权），但是加盟参与开发的软件商却很少。于是，这种“廉价特许权型商业模型”也就露出了破绽。再者，公认的采用了“高价特许权型商业模型”的任天堂公司的64位主机——N64。虽然第三方软件商大量加盟，但如果软件的质量很差，也就暴露出这种商业模型的破绽。拿这两台主机为例，并不是把第三方软件商或软件数量进行比较，而是想让大家明白理想和现实是有差距的。

所谓次世代游戏主机的商战，既是商业模型间的战争，也是当初的构想不与现实妥协的一种意志强弱的战争。

流通结构也发生了显著变化

市场的流通首先是需求作为主导。如果大家想喝啤酒，就会去商店购买。如果觉得有必要买汽车，基本上会联系汽车销售中心。视力下降了，去眼镜店配个眼镜也是当然的。

但是如果是想要一台电视游戏主机，消费者可能会去哪里呢？可能有人会去玩具商店，估计也会有人去电器用品商店，说不定还会有人去AV器材用品商店。虽然我们一直在讨论主机商和第三方软件商之间形成焦点的业界新商业模型的问题，但是也绝对不能忽视流通方面的问题。

现在游戏机的横行是以前无法想象的。所以游戏机进入市场，势必诞生出新的流通渠道和新的流通系统。也就是说在整个业界会产生很多意想不到的变化。

在SFC以前将近十年间，游戏主机一直是被列为玩具领域的流通商品。但这其中还有很多有待解决的问题。(1)游戏软件是否放入其中，比较难以判断；经典的人气软件相对不足；近年来大量在库软件的滞销问题。(2)制造商没有保护流通商的措施，不提供退货。造成流通商不得不对一些滞销软件压价处理。(3)贩卖数量其实在发售前几个月就已经决定好了，但是消费者这边的需求却很难被厂商真正了解。等等一系列的问题越来越明显。要解决这些问题，各公司厂商必须考虑新的流通方式，第三方软件商也要寻求新的市场战略，主机商更要思考新的商业模型。

↑日本的“GAMERS”连锁店。所谓GAMERS就是玩家，对游戏厂商来说，GAMERS应该就是“上帝”。本来GAMERS的需求是厂商前进的方向，但事实上厂商的动向正在引导和改变着GAMERS的需求。

■游戏产业决胜论

软件产业中的“分业化”

软件产业作为游戏产业中不可或缺的一部分。而关于游戏产业所具有的特性，又该怎样去认识呢？首先，我们来看看软件产业的四个产业构造。

(1)开发方（developer）。

自筹资金或委托制造游戏软件的事业单位。影像制作、编辑制作等是由企业完成，但这其中也一定包括个人艺术家或作家。

↑世界上第一台街机游戏《COMPUTER SPACE》。

(2)发行方（publisher）。

软件的企划、制作，以及调整统括全体流通的事业单位。电视台、影视公司、唱片公司、出版社、新闻单位等所谓的传媒行业。

(3)分配方（distributor）。

软件的流通、贩卖的企业单位。对于软件商品成品的分配，与发行方有所不同。包括最终流通商和中间流通商。

(4)基础工作方（base-operator）。

软件的制造，提供流通支柱的企业单位。制造过程中，包括成品的生产、说明书的排版、印刷等单位。流通过程中，包括通信业、运输业等单位。

“分业化”的软件产业，形成了四大阶层。而这四大阶层也同样可以进行更详细的“分业化”考虑。例如新闻事业单位，基本上同样包括类似软件产业的四个阶层。

软件产业的历史从某种意义上说，就是“分业化”进程的历史。过去的电影公司、唱片公司拥有专署的艺术家，自行从事软件方面的企划、制作，最终送到直营的电影院进行流通。像这种例子在过去相对很多。但是，其中的各个职能渐渐分离、独立，可以说最终只保留了“发行方”这个相对单纯的角色。同时也同样存在管理流通窗口、软件成品，管理运输、宣传等扮演发行角色的企业单位。以上就是当今软件产业的真实现状。

厂商对市场的支配

回到游戏产业中，前面提到的四个阶层也并不是很严谨地进行了“分业化”。实际上有些主机厂商直接管理着这四个阶层。大多数主机商首先承担着巨大的发行方职能，因为主机商手中握着一个致命的武器——“商标权（trademark）”。利用这一武器，主机商可以合理合法地制约着单纯从事发行的事业单位。很多主机商甚至保留着卡带或CD-ROM的制造部门，或者是委托下属企业从事制造。任天堂是采取征收制造许可权费用（商标使用费）来委托生产的，同时还严格审查软件的内容，甚至决定制造的数量。

在产品的分配领域，主机商同样保持了相当强的影响力。通过直接设立下属的贩卖公司，或与销售企业签定贩卖契约，是以各种方式参与着产品的分配。可以说，至少在“中间流通”阶段为止，一直是在主机商的支配之下。

主机厂商当然也保留着重要的软件开发职能，而且主机商开发软件的优劣，直接关系到主机的成败。所以，我们能够看出，主机商是以商标权为核心，以“四大阶层为一体”的方式，对市场进行着支配。这也可以说是游戏产业的一大特征。首先任天堂确立了这种商业模型，之后的主机商也基本上大同小异，区别也就是特许权价格高低有所不同。

向游戏出版社转型

在日本，像任天堂、SEGA这些企业，被归类为娱乐机器制造业。而SQUARE、KOEI等软件开发的企业，被归为软件制造业，同样包括街机软件开发和电脑软件开发的企业。

音乐产业同样有着类似的构造。SME（SONY MUSIC ENTERTAINMENT）等唱片公司被分在音乐唱片业。但是音乐产业中的发行方从唱片公司渐渐分离开来，即出现了所谓的音乐出版社。

认为音乐出版社只是将音乐进行出版发行的公司，其实是一种误解。就职能来说，还包括制作著作产权的原盘，和促进保护著作产权。同时还有受理著作权的转让，和对著作权产品的管理。所以提到音乐产业的发行方就是指音乐出版社。同样游戏软件也是一种拥有著作产权的产品。从长远来看，也许会像音乐产业一样，分离出专门的发行方。也就是说，可能会出现“游戏出版社”这样的公司。其实这种产业上的变化从很多年前就已经开始了。

□文/龙马

秘技天地

好在游戏大作总算是告一段落，其实每年春天本人都是喜欢户外运动的。不但可以使身心健康，还可以提高工作效率。在此衷心建议玩家们真的有必要强迫自己暂时放下手柄，打电话约一些朋友，到大自然中让自己流汗吧！ □责/龙马

PS2 真三国无双4帝国

日版　秘技实用度：★★★★★

上期由于时间仓促，只做了简单的攻略。本期在秘技天地向大家继续提供一些有价值的隐藏要素。

●武器系统

本作的武器不会在战争中获得，只能通过内政中的锻冶，来提高武器的等级。锻冶点数每达到100，武器就会上升一级。

●4级武器的入手方法

首先每个武将的条件都是相同的。将锻冶等级提升到4以上，在战争中杀敌500人以上，就可以得到第4级武器。并且只要有取得了第4级武器的存档记录，或着有一场战争中杀敌1000人以上的记录，而且锻冶等级是4以上，那么只要打一场仗，就可以得到第4级武器。

●隐藏宝物

本作中的大部分宝物都可以在内政中选择新产物开发，就可以得到。但是还有4个宝物是有附加条件的。

宝物名称	效果
绝影镫	骑着绝影开始战斗
开发方法	西凉的？？？以外的宝物全都开发完毕，并且西域交易成功。

宝物名称	效果
象镫改	骑着武将象开始战斗
开发方法	南蛮的？？？以外的宝物全都开发完毕，并且南中交易成功。

宝物名称	效果
神速蹄	马和象的移动速度上升
开发方法	北平的？？？以外的宝物全都开发完毕，并且朔北交易成功。

宝物名称	效果
虎轮改	战争开始会有3只老虎跟着参战
开发方法	交趾的？？？以外的宝物全都开发完毕，并且南海交易成功。

●隐藏CG动画

动画名	剧本	条件
桃园に起つ	黄巾大乱	刘备作为君主开始。
暴威讨つべし	董卓入洛	参加特殊战争"董卓讨伐战"。
英雄二人	群雄割据	刘备或曹操为君主,第三阶段发生。
天下をあなたに	官渡决战	刘备为君主登用了诸葛亮。

本作中还有一个有趣的设定。就是如果选择张角担任君主，就不会出现授予官爵的剧情，而且势力收入一直是100。

XBOX HITMAN－沉默杀手

日版　秘技实用度：★★★★

●隐藏指令

在游戏中，按暂停后，输入以下指令会有各种效果。

效果名称	效果	指令
SLOMO	慢镜头	R、L、上、下、A、上、L
HITMAN FULL HEAL	HP全满	R、L、上、下、A、上、下
HITMAN AI	PUNCH模式	R、L、上、下、A、上、上
GRAVITY	重力	R、L、上、下、A、L、L
TOGGLE LEATHAL CHARGE	必杀技	R、L、上、下、A、黑、黑
BOMB	爆弹模式	R、L、上、下、A、上、白
MEGAFORCE	怪力	R、L、上、下、A、R、R
NAILGUN	射钉枪模式	R、L、上、下、A、白、白
EQUIP WEAPONS	武器	R、L、上、下、A、上、R、R

●选关密码　在主选单画面中依次输入R、L、上、下、X、Y、B。

NDS 网球王子2005

日版　秘技实用度：★★★★

●青春学园隐藏角色

◆**海堂**：打通学校排位战。

◆**菊丸**：包括青春学园的角色，在都大会的双打比赛中，击败双打部。

◆**大石**：打通关东大会团体部。

◆**手冢**：用**リョ－マ**打通全国大会的单打部。

◆**乾**：打通**アイアンプレ－ト**1。

●ボイスカ－ド入手条件

满足以下条件，可以在**スミス**的店中买到**ボイスカ－ド**。

◆**リョ－マ**：拥有**トレ－ディングカ－ド**256枚。

◆**海堂**：总游戏时间超过5小时。

◆**桃城**：总游戏时间超过30小时。

◆**菊丸**：地下庭球场10连胜。

◆**大石**：在1分10秒以内，取得公式比赛的第一局的胜利。

◆**不二**：打通**ダブルアップサバイバル**和公式比赛的所有比赛，并且时间要在2小时内。

◆**手冢**：**ダブルアップサバイバル**10连胜。

◆**乾**：角色中20人的双打技巧达到HIGH。

PS2 太阁立志传5

日版　秘技实用度：★★★

●和宿屋的女孩结婚的条件

用独身的人物游戏，与宿屋女孩的亲密度达到MAX，把价值5以上的财宝送给她，就可以结婚。

●取得"恶名"的条件

◆**主杀し**：在合战或个人战中将原君主杀死。

◆**人斩り**：在个人战中杀死3人。

◆**奸臣**：促进谋反成功后，在别的势力再促进谋反成功。

◆**枭雄**：发动谋反，使势力灭亡。

◆**表里卑兴**：寝返5回成功。

◆**恶逆非道**：取得上面5种称号。

PS2 神魂合体GO DANNAR

日版　秘技实用度：★★★★

●隐藏机器人的使用条件

机体	条件
コアガンナ－	打通"爱の物语"第4关
ゴ－オクサ－	打通"爱の物语"第8关
Gガンナ－	打通"爱の物语"第9关
ゴッドダイナ－	打通"爱の物语"第10关
ドラグライナ－	打通"爱の物语"第13关
コスモダイバ－	打通"哀の物语"第3关
ブレイドガイナ－	打通"哀の物语"第6关
ジエネシスタ－	打通"哀の物语"第8关
ヴァルスピナ－	打通"哀の物语"第12关
ゴ－ダンナ－TDM	打通"爱の物语"
ゴ－ダンナ－TDM2	サバイバル（生存）模式20连胜
ブレイドガイナ－TMD	打通"哀の物语"
ミニロボ（杏奈）	打通"爱の物语"，评价S
ミニロボ（ルウ）	打通"哀の物语"，评价S
ネオオクサ－（ミラ）	打通"爱の物语"，评价A以上

●隐藏模式出现条件

模式	条件
协力对战	打通"哀の物语"
サバイバル(生存)	打通"协力对战"模式
ミニロボ(小型机器人)对战	"放课后バトル"中，打倒30人后，回到主选画面，把光标移到"爱の物语"，然后依次输入：右右下下左左上左
ランキング(顺位)	打通"哀の物语"

PS2 真三国无双3帝国

日版　秘技实用度：★★★

●所有壁纸入手条件

在游戏的鉴赏模式中，一共有190种壁纸。以下是所有壁纸的入手条件。

编号	素材	条件
1～42	人物绘1	壁纸中的人物加入自己的势力，或者有无双3或猛将传的存档。
43～84	人物绘2	壁纸中的人物加入自己的势力，或者有无双3或猛将传的存档。
85～126	人物绘3	壁纸中的人物加入自己的势力，或者有无双3或猛将传的存档。
127～168	人物设计画	壁纸中的人物加入自己的势力，统一全国。
169	豪将	使用豪将，战斗胜利。
170	勇将	使用勇将，战斗胜利。
171	军师	使用军师，战斗胜利。
172	南蛮武将	使用南蛮武将，战斗胜利。
173	黄巾队长	剧情战斗"黄巾征伐战"胜利。
174	フツキジョカ	使用新武将统一全国。
175	修罗店员男	剧情战斗"董卓诛伐战"胜利。
176	修罗店员女	剧情战斗"赤壁之战"胜利。
177	飞电	可以使用有物产"飞电镫"的地域。
178	的卢	可以使用有物产"的卢镫"的地域。
179	绝影	可以使用有物产"绝影镫"的地域。
180	赤兔	可以使用有物产"赤兔镫"的地域。
181	象	可以使用有物产"象镫"的地域。
182	无双3纵长	在30回合以内统一全国。
183	曹仁/周泰/月英	剑/枪/棍的所有武器的等级达到10。
184	白马和孙尚香	持有所有**アイテム**系物产的状态下统一全国。
185	男性角色集合	在假想模式中统一全国。
186	女性角色集合	在假想模式中统一全国。
187	魏军集合	演义模式用曹操统一全国。
188	吴军集合	演义模式用孙坚统一全国。
189	蜀军集合	演义模式用刘备统一全国。
190	他军集合	演义模式用曹操、孙坚、刘备以外的君主统一全国。

■真三国无双4帝国

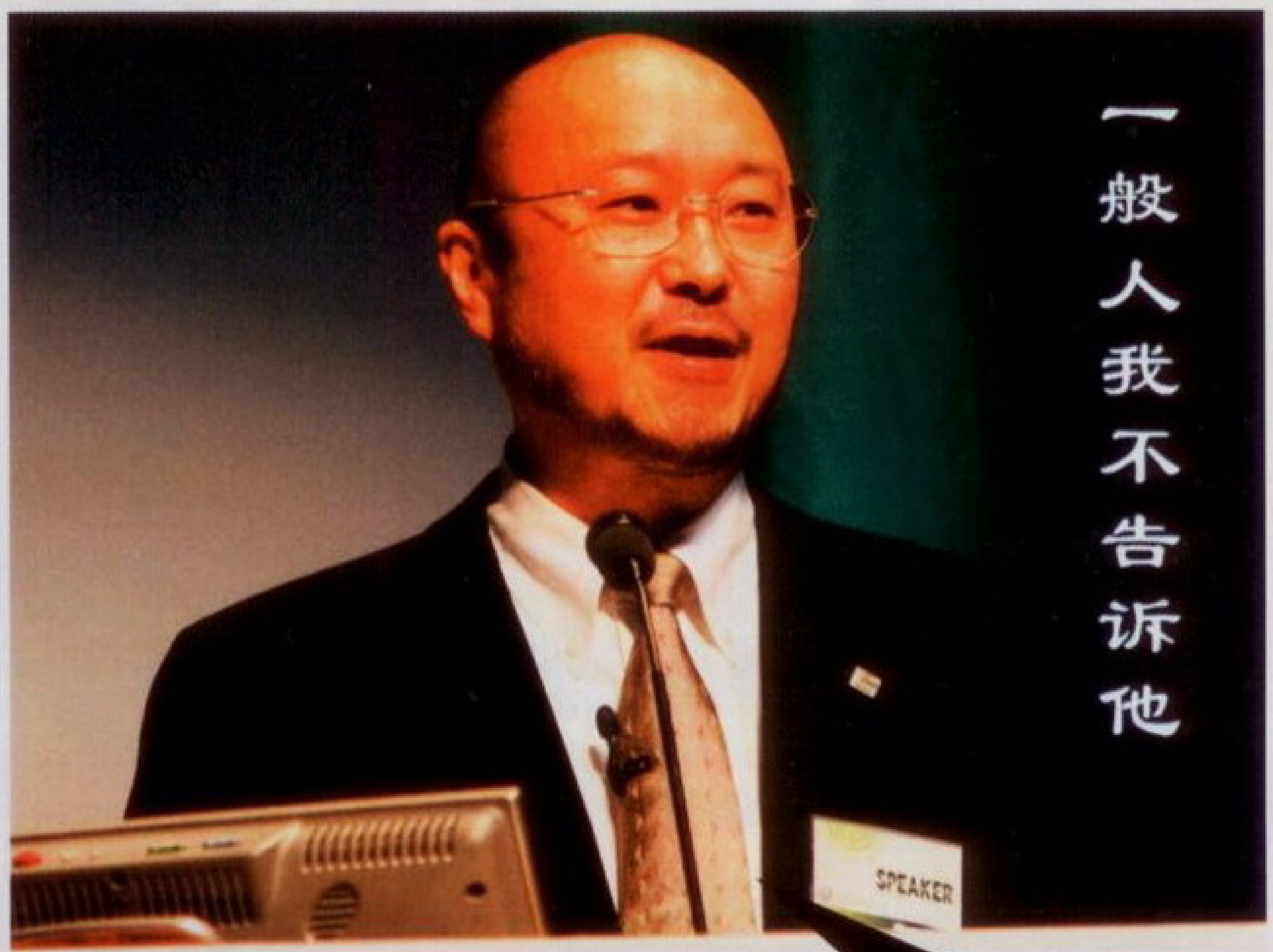
估计最近的无双迷们应该是够忙的。昨天还在《战国无双2》里的关原参加合战，今天又进入《帝国》中，来个千军万马决战赤壁。这次的《战国无双2》没有编辑新武将模式，可谓十分遗憾。不过总算是在《真三国无双4帝国》中得到了满足。其实玩《三国志》系列的时候，笔者就喜欢编辑一大堆武将，并且极度沉迷于其中。这次的《帝国》制作得非常不错，增加了战略要素的同时，又在武将编辑模式上加以强化。而且还可以2P同时PLAY，和朋友分别操纵着自己编辑的武将，随着战况的不同，还会出现有趣的对白。其实本作有些战役两人配合起来会相对简单得多。这不，上周刚刚带领两名同事统一了中国，本周打算再找些同事作为竞争对手，来场"电软中原争霸战"。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

再接再厉！

又是半个月过去了。4月除了一个愚人节之外，还有6日的微软新闻发表会。这位是BANDAI NAMCO GAMES的开发本部长鹈之泽伸先生。不知为什么，众人一看见他这张脸，总是想到国内某位著名的喜剧明星来。所以这一期的看图说话是——“一般人我不告诉他”……



日文：普通な人なら、このコトバをわたりません。
中文：一般人我不告诉他。

三问■猴子：真是时光如梭，岁月荏苒啊，一转眼这个春天就要过去了。北风这个吹……雪花这个飘……

蓍子■你脑子锈逗了？四月份哪来的什么雪花啊？

三问■其实他说的没错，最近的天气确实很反常，不但郊区下了好几场雪，就连昨天晚上下班的时候，我走在单位楼下的小马路上都看见大风吹着冰碴子在空中横着飞！

风林■说起来北京的天就是这样……对了！你们几个怎么还在这里聊闲天！这一期的讲座怎么还没开始啊？！

三问■(小声)果然还是没有搪塞过去……

风林■什么？！

三问■没没没没什么，既然现在时间紧，那就赶快开始吧……

【虚词的分类】

猴子■上次我们讲了名词、动词、形容词的用法，这一回咱们就说说……这个，日语里的虚词吧。说起来我上学的时候，根本就不知道什么介词副词感叹词……

蓍子■其实，根据我个人学习的经验，学日语就像大家学中文一样，那些什么词性语法的，其实没有多大的用处，不过作为了解还是可以的。但是，在实际的使用中，你不可能想着这是什么词性，那个句子套的什么句形，这也太不现实了。

三问■副词是用作连用修饰语的，表示用言的状态、程度，或者表明句子的陈述语气等的词。它没有活用形的变化。副词按其来源可分为和语副词和汉语副词。例如：**もう、すぐ、すこし、ゆつくり、もつと、たえず、ひきつづき**等为和语副词，一般不用汉字书写；而像相当（**そうとう**）、突然（**とつぜん**）、大变（**たいへん**）、随分（**ずいぶん**）、极（**ごく**）等为汉语副词。

蓍子■副词究竟怎么用呢？实际上，副词可以单独（或者后加助词）作连用修饰语，另外一部分副词也可以用作名词、连体词，或者用来修饰其他副词。具体而言，它的用法主要分三种：

首先是情态副词。情态副词用来表示事物、动作的样子或者状态。（包括拟态词、拟声词）。情态副词多用来修饰动词。例如：

■はっきり答（こた）えよう。
■**请清楚地回答。**
■すぐ出（で）かけましょう。
■**快点走吧。**

部分情态副词可以后加**する**构成动词，后加**だ**构成连体词。例如：

■たまには家（いえ）でのんびりしたい。
■**（我）有时想自由自在地在家里。**

部分情态副词可以用作名词。例如：

■日本ははじめてですか。
■**（你）是头一次来日本吗？**

三问■第二种是程度副词。表示动作、状态的程度的副词叫做程度副词。程度副词多用来修饰形容词和形容动词。例如：

■たいへん正确（せいかく）だ。
■**很正确。**
■ちょっとまつてください。
■**请稍等一下。**
■ずこしつかれました。
■**有点儿累了。**

部分程度副词可以用作连体词，修饰表示方向、场所、时间、数量等意义的体言。例如：

■もっと远方（えんぽう）から来た。
■**从更远的地方来的。**

部分程度副词可以修饰情态副词。如：

■かなりゆっくりやっている。
■**（做事）做得非常慢。**

其中“**かなり**”就是修饰“**ゆつくり**”的副词。

部分副词也可以用作名词，接上**の**就可以修饰其他名词。例如：

■かなりの时间（じかん）。
■**相当长的时间。**

猴子■猴子：副词可以修饰副词，这我倒是第一次听说。

蓍这都是基础常识，你还是回去翻翻书吧。最后一种是叙述副词的用法。叙述副词（或陈述副词）就是可以表明句子的陈述语气的副词。如：

■九时（くじ）にかならずまいります。
■**9点钟一定回来。**
■全然（ぜんぜん）わかりません。
■**完全不懂。**
■たとえどんなに忙（いそが）しくても，やくそくをわすれではいけません。
■**即使再忙，也不能忘记事先的约定。**
■きょうはどうして学校（がっこう）を休（やす）みましたか。
■**今天为什么没上学呀？**

蓍子■连体词是日语中特有的词。它是就是无法独自使用，必须得和体言（名词、代词等）一起使用。比如像“**この**”“久(**ひさ**)**しぶりの**”“当然(**とうぜん**)**の**”这样的。值得注意的是，大**きな**（**おきな**）和小**さな**（**ちいさな**）这两词是和体言用的。而形容词大**きい**（**おおきい**）和小**さい**（**ちいさい**）都是只能在判断句中用。如：

■このりんごはちょっと小さいので、大きなフルートがほしい。
■**这个苹果有点小，我想要个大的。**

在修饰名词的时候，要用大**きな**，而不是大**きい**。

猴子■原来还有这样的用法啊。

三问■接下来是助词。从意义上很好理解，助词就是帮助句子中的各种词汇，使之具有连贯性和意义的词。助词可以分为格助词、接续助词、副助词、终助词几种。

格助词一共有十个，很是常用，也通常容易混淆。就是下面几个：**が、の、を、に、へ、と、より、から、で**

格助词是什么呢？说白了，就是接在体言（或者具有体验性质的连体形和连用形）后面，是这些词汇具有句中的地位。比如说一个词，是主语还是对象，还是宾语，就要看后面的助词。一般来说，跟在“**が**”后面的是主语，跟在“**を**”后面的是宾语。这就是格助词的用途。像这样：

■これがプレーステーション2のソフトです。
■**这是PlayStation 2的软件。**
■なぜそんなところへいかなければならないの?あたしがここにいるのはいいから!
■**为什么要到那个地方去？我留在这里就可以了嘛！**

蓍子■注意哦，“**は**”不是格助词，是副助词。它是跟在衣言后面表示叙述的主题的。虽然看起来像格助词，但是实际上并不是。副助词有以下15个：**は、も、こそ、さえ、でも、しか、まで、ばかり、だけ、ほど、くらい、など、なり、やら、か**

其中用的最多的是表示叙述主题的“**は**”,表示提问的“**か**”,以及表示“也怎么样”的“**も**”。除此之外还有，像这样：

■なんでもかんでもやりましょう！
■**管他三七二十一，做了就好！（ケロロ军曹名言）**
■だれかに闻いてみよう。
■**还是找谁打听一下吧。**

三问■接续助词比较多，在两个句子之间需要表示一定的关系的时候（比如因果、转折），句末的动词会有变化，在这个变化的活用形后面加上助词来表现这些句子间的关系。大概有以下几个，它们的用法比较复杂，有时间我们再讲：**ば、と、ても、けれど、が、のに、ので、から、し、て、ながら、たり**

最后是终助词，相当于中文的“吗”“吧”“啊”“呀”“呗”这些用在句末，表示语气的助词，由于书面语和口语的不同，许多的终助词只在口语中使用，或者我们看小说漫画什么的，会看到，但是也是作为一个人的话语和思想来使用的，尤其是论文、新闻等学术性文章中，一般不会使用。需要注意的是，有的终助词是女性专用的，有的则只有男人用。常用的终助词有下面这些：

■**多为女性用：**かしら、わ、の、もの（もん）
■**多为男性用：**ぞ、ぜ、な（なあ）
■**一般通用：**か、ね（ねえ）、よ、さ、とも、こと、ものか（もんか）け（つけ）。

蓍子■说了这么多，日语中词汇的种类的总结就告一段落了。日语中的句法比较简单，关键是各种活用形的变化，还有各种助词的使用。学到后来，很多人会发现，规则性的东西越来越少，而必须死记硬背的习惯说法越来越多，每一个语言都是这样，甚至需要你对这个国家的文化有一定程度的了解，才会使日语有一个质的飞跃。

风林■所以学日语不能死学，我们学别的语言，会有一些不同，基本的语言规则要知道，但是不能死套规则。

日语口语的复杂性

虽然日语看起来好学，但是实际上因为不同的人性格不一，说话的时候差别很大。这一点在游戏和动漫作品中体现得特别明显。另外日语的方言也是很复杂的，最典型的就是关西口音了，此外还有许多地方要注意。

百万殿堂

上一期我们回顾完了1984年进入百万殿堂的游戏，接下来时间进入到1985年，在这一年中随着前两年出现了一批很具影响力的游戏，FC和任天堂越来越受到人们的关注，不仅是小孩子就连大人们也开始对FC产生了浓厚的兴趣。而且在这一年中出现了一款游戏促使FC的销量更上了一个台阶并最终成为了日本国民游戏机。很多玩家都已经猜出来了吧，此游戏就是《超级马里奥兄弟》。

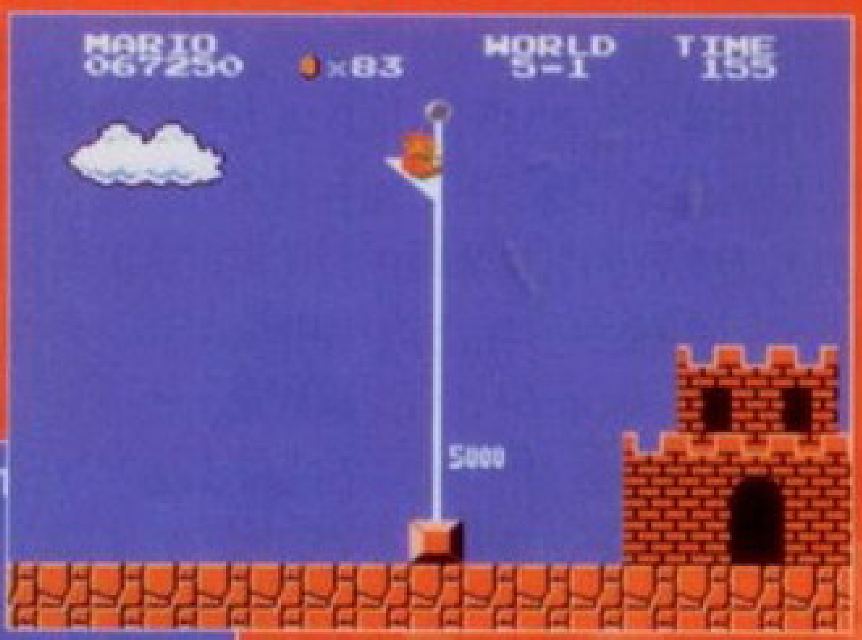
天才游戏设计师的成名之作。惊人的销量为FC立下汗马功劳！

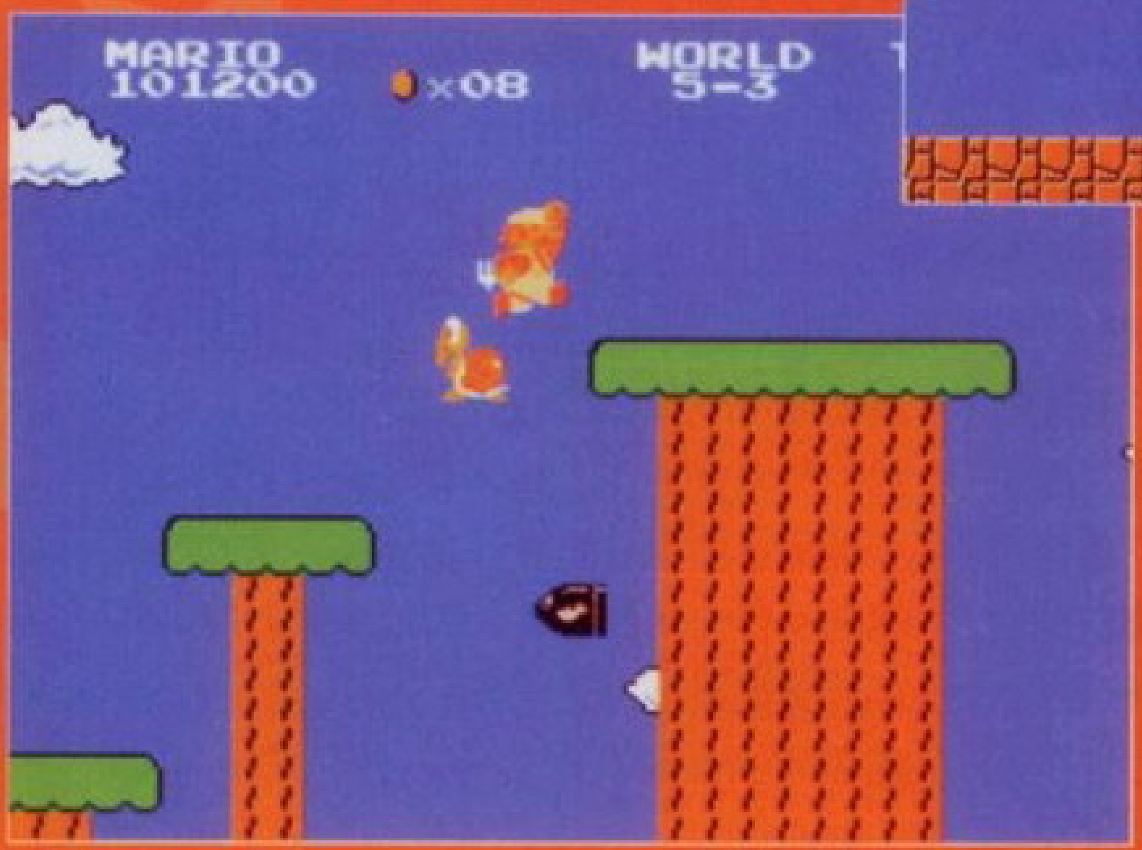
《超级马里奥兄弟》发售于1985年9月13日，在当年的累计销量达到了681万。这个不仅在当时即使是拿到现在也让人吃惊的销售数字说明了一切问题，从此任天堂缔造了属于自己的游戏王朝。

『马里奥的诞生』

说到马里奥的诞生就先要提起天才游戏制作人宫本茂，宫本茂于1952年出生在日本东京。在小学和中学时他曾经痴迷于模型制作和漫画创作，高中毕业后进入金泽市美术工业大学，在大学中宫本又迷上了吉他演奏，而且还参加了乐队演出。大学毕业后宫本为了寻找到一份能够寄托自己理想的工作在家闲了很长时间，最后在1977年宫本茂加入了“任天堂”担任游戏人物设计工作。

1980年任天堂公司决定涉足电视游戏软件领域，并且当时的社长山内溥找到了宫本茂让他负责开发游戏软件，因为山内注意到宫本对当时的这些新鲜玩意儿很在行。于是宫本很高兴地答应了，果然在试验了几次之后宫本茂于1981年成功开发出了《大金刚》（后于1983年移植到FC）。当时《大金刚》的街机版受到了人们很大的欢迎，在大街上到处都可以看到《大金刚》的街机匡体。连任天堂也没有料到这个游戏能够获得这么大的成功，于是继续任命宫本茂开发游戏。之后在1983年宫本又制作出了《水管兄弟》，并于1984年开发出了《超级马里奥兄弟》这款划时代的作品。





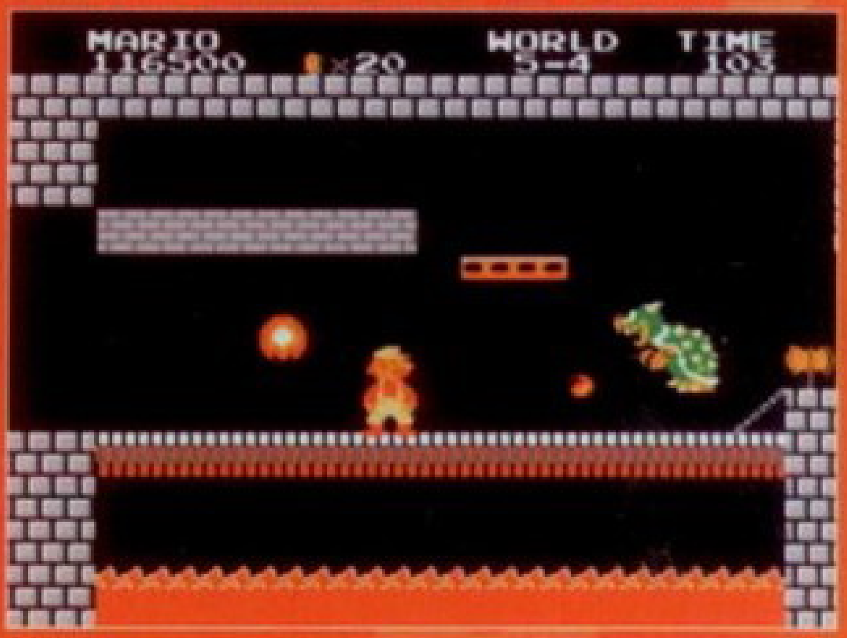
“马里奥”这个名字的得来也有着一段故事。马里奥最早出现在《大金刚》中，根据任天堂后来的介绍，马里奥出现在《大金刚》里时还没有一个正式的名字。那么马里奥这个名字是如何得来的呢？任天堂的介绍中也回答了这个问题。原来在“美国任天堂”（Nintendo of America）中有一位担任仓库管理的马里奥先生长得和《大金刚》中的这位主角非常相像，于是大家就半开玩笑地把游戏中的人物叫做马里奥，于是久而久之这个游戏人物的名字就真的被定为马里奥了。

『各种奇思妙想的集合』

《超级马里奥兄弟》这款游戏的操作非常简单朴素，主要就是奔跑和跳跃这两个基本动作，可以说马里奥就是一款“跳跃型”的动作游戏。但正是在这两个动作的精确手感和运动后的微妙惯性中蕴藏着动作游戏的精髓，让人一旦上手后就会立刻投入其中。而且游戏中的世界确实让人称奇，里面充满了宫本茂的各种奇思妙想。顺着忽忽悠悠长起来的藤蔓就可以上到由云彩组成的天空世界中遨游；通过水管还可以到达湿漉漉的地底世界；另外还有很多各具特色的场景，例如长满水草的美丽水中世界以及无拘无束的空中回廊，这些优美的场景对玩家来说都是一种享受。我个人觉得即使是后来在FC上发售的很多RPG游戏中的世界都没有《超级马里奥》中的丰富多彩。

在《超级马里奥》中宫本茂还设计了不少有创意的道具：让马里奥迅速长高的蘑菇、吃后就能打出火球的花以及可以变得无敌的星星等等。得到这些道具后马里奥的实力可以大大增强，而且这些道具也往往关系到游戏的进行和隐藏道具的取得。于是玩家们就会千方百计地去寻找这些道具（大家都有过追着蘑菇满屏幕跑的经历吧），有些痴迷的玩家还背下了每个关卡中这些道具出现的位置，再加上游戏中充满了各种各样的隐藏要素，这些设定都使游戏的耐玩性大大提高，甚至到了现在还有很多网站不断更新着《超级马里奥》中的隐藏要素。游戏中的敌人也设计得很妙，每个敌人看上去都是憨态可掬，但行动特点却又各不相同，需要玩家们不断地琢磨。总之《超级马里奥》是一款既充满了挑战又满含惊喜和乐趣的游戏。

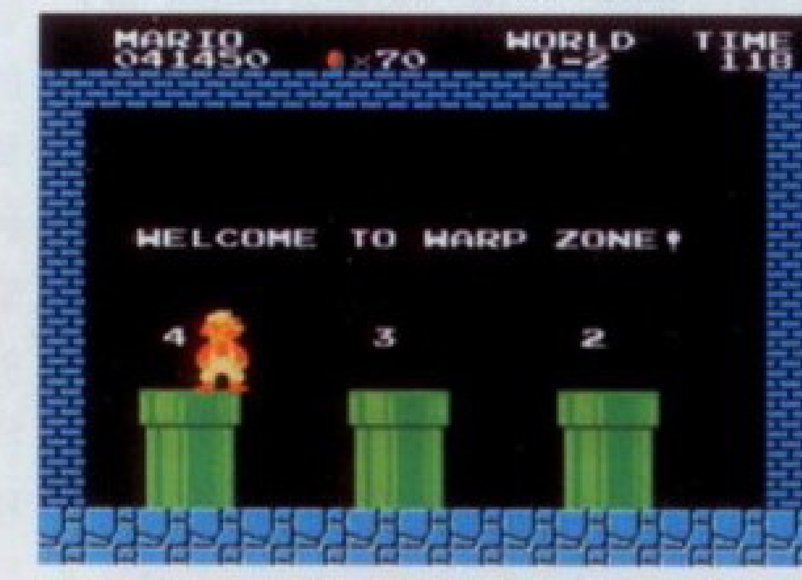
↑ 2004年任天堂复刻了一批在FC上最有影响力的游戏，其中就包括《超级马里奥兄弟》，在GBA上重玩这款游戏真是别有一番感受。



现在距《超级马里奥》发售已经有了二十多年的历史，在2004年任天堂在GBA上复刻了一批FC上最具影响力的游戏，其中《超级马里奥》更是首当其冲。确实，《超级马里奥》可以说改变了整个游戏业的发展进程。

丰富的隐藏要素

《超级马里奥》的一大魅力可以说就是各种各样的隐藏要素，这一特点在系列以后的作品中也被一直延续了下来。各种隐藏道具设置得都很巧妙。寻找这些隐藏要素的过程也充满了乐趣，很多玩家可能都养成了见到砖块就顶、遇到水管就下蹲或者在可疑的地方跳来跳去的习惯吧，这些都可以说是《超级马里奥》系列的招牌动作了。另外在游戏中玩家还经常在不经意间发现一些隐藏道具，给人带来意外的惊喜，当通过自己的一番努力后找到了其他人都没发现过的隐藏道具后也充满了成就感。



↑这种隐藏的跳关通道真是充满了创意，也为那些想要挑战极限通关速度的玩家们提供了条件。

↑关卡中设置着各种各样的水管，有的可以缩短攻关的进程，有的可以取得隐藏道具。如果看到有人在游戏过程中一登上水管就做这个动作，那么他肯定是个《马里奥》系列的忠实玩家。

↑游戏中最有吸引力的隐藏要素可能就要数这个藤蔓了，玩家在找出它后都会非常兴奋，因为这个藤蔓可以说就是通往金币世界的天堂之路，而且这些藤蔓往往都会藏得非常隐秘。

魂斗罗GAMEBOY版

GB版魂斗罗

机种	GAMEBOY	关数	5关
定价	3500日元	密码	无
发卖公司	KONAMI	生命值系统	无
开发公司	KONAMI	剩余机会系统	有
发卖日	1991年1月8日	接关系统	2回
游戏人数	1人	难易度选择	无

1989年4月21日，任天堂正式发售了便携式游戏主机——GAMEBOY（以下称GB）。KONAMI于同年9月在GB上推出了游戏《摩托拉力赛》，之后像《恶魔城传说》、《复仇女神》等KONAMI的招牌名作也相继在GB上登场。到了1991年1月8日，魂斗罗系列首次出现在掌机上，并且是由曾出品过《恶魔城传说2》的制作人员担当本作的开发工作。

《魂斗罗》和《超级魂斗罗》的融合

本作在《超级魂斗罗》上市约一年以后发卖，很多人都会认为是《超级魂斗罗》的移植，其实不然。正像KONAMI在GB上的一贯作风那样，本作完全可以说是加入了大量新要素的GB原创版本。

包含了《魂斗罗》和《超级魂斗罗》的可取之处，旁观和头上两种视角交互使用。仅从效果表现来看，和《超级魂斗罗》比较接近。关于BGM的使用，则是基本与《魂斗罗》相同。但是所有关卡、敌人和一部分BGM却完全是原创的。可以说，本作是凝聚了当时为止的《魂斗罗》系列作品本质的新作。就故事设定而言，本作的时代背景是《超级魂斗罗》一年以后的西历2635年，是全新的故事，也可以说是正统的续篇。故事讲述某超级大国正在进行复活外星人，设法统治世界的恐怖计划。为了阻止外星人的复活，魂斗罗之一的上等兵比尔单身前往秘密军事基地……本作是一人专用的游戏，比尔的搭档兰斯将不会登场。关于本作故事性的一面，有必要进行说明。和以前的两作品，以及后来推出的《魂斗罗精神》都不尽相同。本来是为了抵抗外星人的侵略，在本作中却变成了去阻止人类利用外星人作为军事用途的阴谋。可以说这次的真正敌人实际上是人类自己。虽然作为一款掌机版的小容量游戏，但由于其独特的故事设定，也使本作成为本系列历史上不可忽视的番外篇。

武器配置上的变更

本作的基本系统大体上和FC版《超级魂斗罗》相同。当然，由于是GB掌机，所以避免不了黑白的小画面和移动时的残像。但是就操作手感来说，魂斗罗式的爽快感觉可以说基本不变。而且本作还是有若干值得注目的变更点。

首先，以前需要吃到M而变成连射的机关枪，在本作中成了武器的基本装备。其实也是考虑到掌机的特殊性，认为连续按键会使掌机的操纵变得很不方便。结果这种标准配置的武器设定也被第二年发售的《魂斗罗精神》所继承，最终成了以后魂斗罗系列全都采用的武器设定，可以说本系列这个新的标准规格其实是源自掌机的想法。

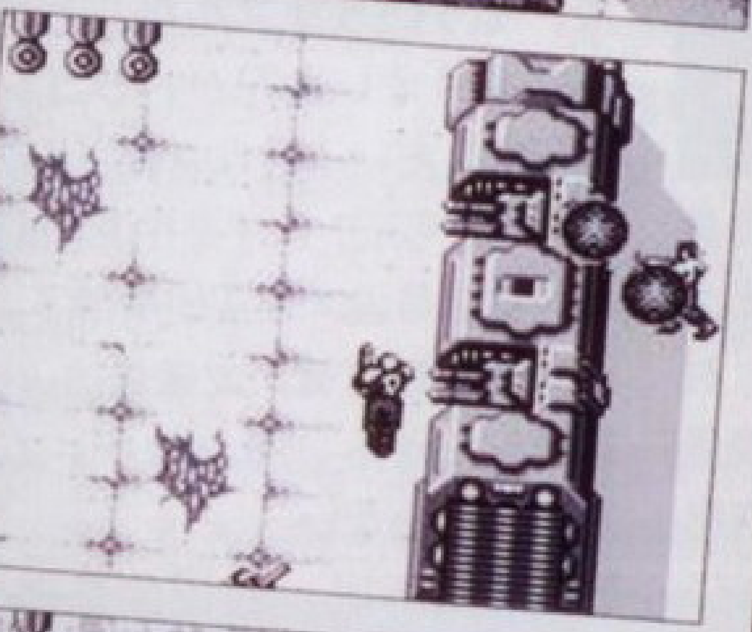
另外，本作中首次出现了追尾式的诱导枪H。它不但可以对敌人跟踪追尾，而且可以连射，攻击性能可以与散弹枪相媲美。因为也是考虑到掌机画面小的特点，没有必要对细小的目标进行瞄准，只需要一面攻击一面前进就足够了。结果这种新式的诱导枪H也成了以后推出的魂斗罗系列中的一个常规武器。

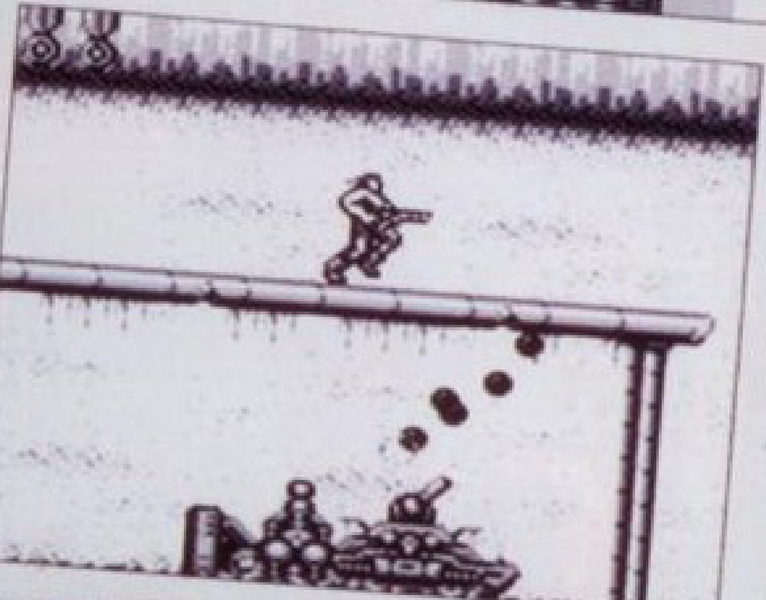
本作的武器是新的诱导枪、散弹枪和火焰枪三种，激光枪被取消了。散弹枪的性能和街机版《超级魂斗罗》相同，连续吃两回散弹S，散弹枪会由原来的3排子弹升级到5排子弹。火焰枪和FC版基本相同，只是取消了蓄力发射强力火焰的系统。

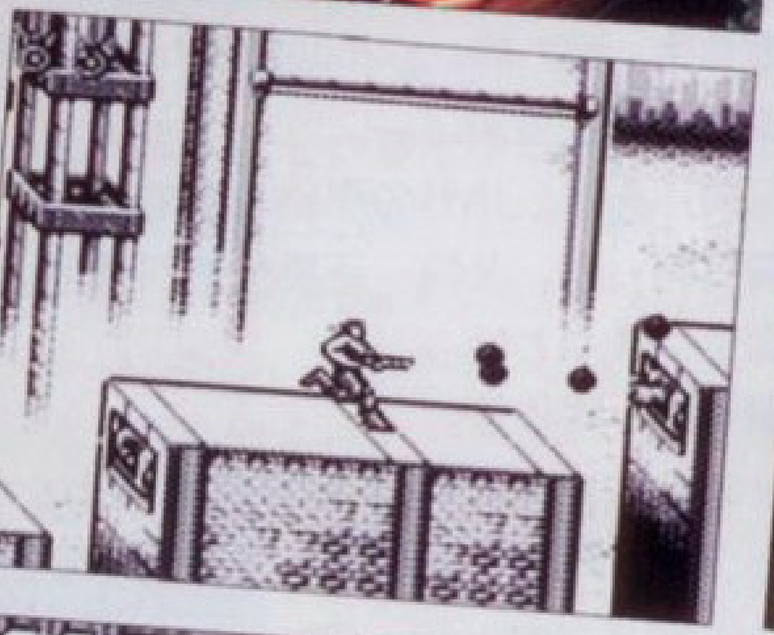
独特的关卡设计

关于本作中各种舞台的设计，不但有大量新的特色，而且保留了魂斗罗游戏的特有气氛。第一关军港基本上和《超级魂斗罗》的第一关相似，保留了军舰和潜水艇，还增加了新式的敌舰。第二关也是在上一作的基础上增加了复数的BOSS。第三关的山林地带可以说是《超级魂斗罗》的丛林关卡和《魂斗罗》的瀑布关卡的巧妙融合。另外本关的中途BOSS会逃跑，在关尾以更强大的形态出现，这也是个很有意思的设定。

说到本系列的最终舞台，一般都是异形外星人之巢穴。但是本作有独创的故事，所以最终关是完全原创的基地舞台。在最终关的机械研究所中，培养外星人的一些像胶囊一样的研究设施令人印象深刻。







AREA 1 军港

进入游戏，令人熟悉的BGM“密林之战”又传入耳中。视角是旁观横版。基本上注意头上的阻击兵和一些炮台，就可以顺利前进。本关的BOSS是一艘潜水艇，5个炮台会同时发射炮弹，攻略方法也就是躲过炮弹，摧毁5个炮台就可过关。只是要注意打BOSS时，屏幕两边会出现大量士兵。

AREA 2 敌基地外部

本关是后上方俯视，BGM是GB版原创。敌人主要是黑白阻击兵和一些战车。有了前作的经验，顺利通过这些考验应该不算难事。BOSS也是一样,只不过是辆大型战车。左右并排两门三管炮，中间是其弱点。先将三管炮破坏后，再攻击中间。但此时，中间会发起攻击，只要来到屏幕最右下方，就是安全地带。摧毁中间部分就可过关。

AREA 3 山林地带

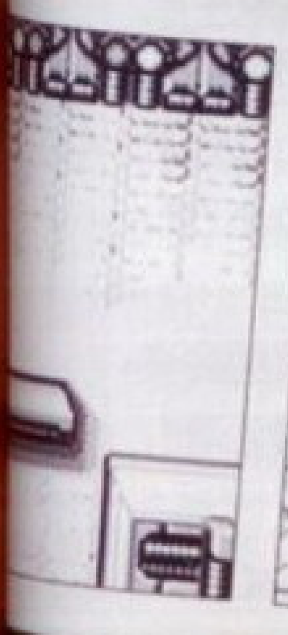
视角又回到旁观横版。BGM与《魂斗罗》中瀑布关卡相同，名为“流血的瀑布”。本关中间会出现一个飞碟BOSS，攻略方法与《魂斗罗》第5关的飞碟BOSS一样。然后经过一段沼泽和一段瀑布，本关BOSS就会出现。是一辆可以分离的反重力武装车。顶部分离到空中，底座留在地面。先趴在底座上将左右的炮台破坏后，底座之上就成了安全地带，再摧毁空中的武装车顶部，就不愁胜利过关了。

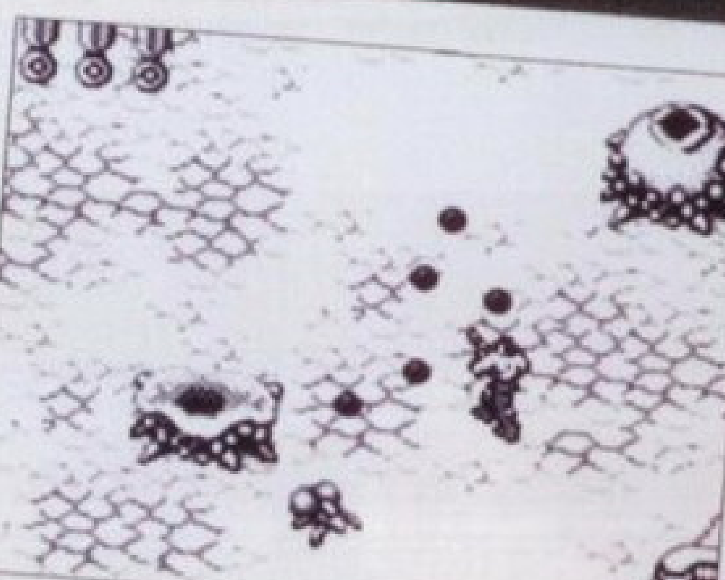
AREA 4 敌基地内部

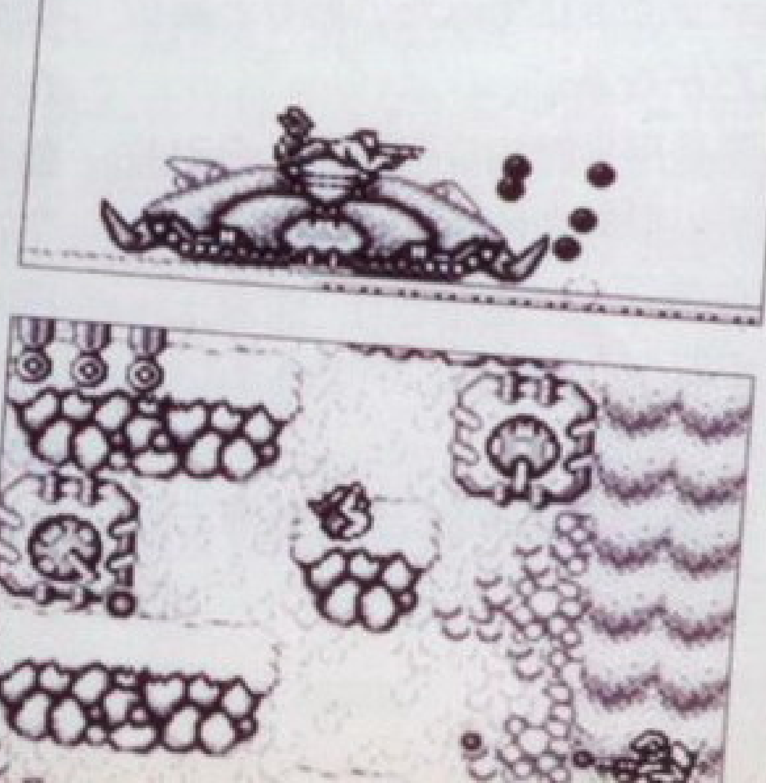
回到头顶俯视视角。BGM是系列的名曲“水之要塞”。本关出现大量爬虫类敌人，好像是实验用的生命培养体。BOSS是一只大型的蜘蛛，弱点是其嘴部。它会在受到一定伤害之后，变得更加疯狂起来。不过，站在画面中心偏左下的所谓安全地带，就可以将其击破。

AREA 5 外星人研究所

旁观视点，BGM是“炎之要塞”。最终关令人耳目一新，到处是外星人的实验装置。敌人是一些炮台和警备兵。破坏了很多实验装置后，会遭遇本关的中途BOSS——护卫式两足步行机器人（其实算最终BOSS）。注意躲过它斜着发射的4枚导弹，就可以将其击破。之后就会看到一个正在培养中的外星人胚胎。不需要任何攻击，就会看到培养瓶慢慢裂开，紧接着是大爆炸。也就是说某超级大国复活外星人的阴谋被我们的魂斗罗英雄摧毁了。ENDING和一代差不多，一架直升机离开了正在爆炸的小岛。







[对玩家非常亲切的创意之作]

虽然GB的画面是黑白的，但本作的画面表现却是细腻而美丽。摇摆的树木、流动的水面、顽固的外星人等这些动态背景和画面，在效果上其实并不逊色于FC版。处理速度、角色和子弹的能见度等，关系到游戏流畅性的问题也完全不存在。音效和BGM方面，对于GB的机能来说，应该称得上是完美无缺。至于本作的难易度方面，可以说是非常适中。动作射击横版的高手通关应该不成问题，但是初心者玩家只要努力，也一定能见到ENDING。

本作中必须要提的是，初次采用了可以选关的功能。除了最后一关外，可以从任意一关开始游戏。因为本作没有设定一切隐藏密码和秘技，为了让掌机玩家们能够轻松地游戏，所以加入了选关功能。

总之，本作是基于魂斗罗系列的特点，考虑到掌机的特性，加入很多新要素，而且对玩家可谓是照顾周到。再者，很多新要素在本作中出现，也为本系列以后的作品提供了良好的参考价值。所以本作绝对堪称本系列中不可忽视的一款创意之作。另外，1997年9月25日发售的《KONAMI-GB精选1》中，本作与KONAMI的很多经典之作并列收录其中。

魂斗罗传说 Vol.9

警告！外星人接近中！“魂斗罗”是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。本作的时代是西历2635年，这回的真正主谋是某超级大国的首脑，他们想利用外星人来实现统治世界的幻想。这次我们的英雄是比尔一人，为了拯救世界，他孤身向阴谋集团发起了攻击！

□文/龙马

游戏《I/O》的标题完整拼写应该是《INPUT/OUTPUT》，就是输入与输出之意。世界观是以近未来的日本为背景，时间设定在西历2032年4月26日星期一凌晨0点12分，时隔三年的月全食现象再次出现在东京上空。4位主人公也因此卷入了一连串的神秘事件中。

When I was a child,I spoke like a child,I thought like a child.I reasoned like a child when I became an adult.I put an end to childish ways.For now we see in a mirror, dimly,but then we will see face to face.Now I know only in part,then I will know fully,even as I have been fully known.

あどけなさを残す少年だった

保留着天真的少年之篇

■解说：高中学生日向是个成绩还不错的男孩子，由于受到月全食的影响，产生了很多幻觉。以下是月全食发生后的第二天，日向的两个男同学在教室里的对话。

吉田：なんかさあ、ちょ－ヤバくね？

■吉田：那个什么，不是太糟糕了吗？

稻垣：なにが？

■稻垣：什么啊？

吉田：イヤほら、昨日の月蚀でさあ。

■吉田：就是那个，昨天的月食。

稻垣：ああ、あれね、あれ。

■稻垣：啊，那件事啊。

吉田：うちのテレビの配线ショ－トしちゃつて、ボヤさわぎ。なのに消防车来てくれなくてさ。

■吉田：我家电视的电线都短路了，着了场小火。但是消防车居然没来。

稻垣：大变やつたなあ。俺あの时间带、ちょうど「バビロン」に潜つてたんやけど、放り出されるはデ－タはオシャカやわ、ホンマ泣きそやつたわ。

■稻垣：那真是够可以的。不过那个时候，我正在玩《巴比伦》，结果很多数据都丢失了，真是欲哭无泪。

吉田：ばびろん？

■吉田：巴比伦？

稻垣：あれ、知らへんの？今一番はやつてるネットRPG。もう、ク－ルでサイコ－。

■稻垣：啊，不知道吗？是现在最流行的网络RPG呀。简直是COOL毙了。

吉田：へええ？

■吉田：啊？

稻垣：あれこそ、もうひとつの人生つて感じ！

■稻垣：那个就像是另一种人生一样的感觉！

吉田：それより、最初の人生をしっかりやろうぜ！

■吉田：那还不如将自己本来的人生好好走下去呢！

稻垣：むうわ！テスト范围かあ……つて、そういうリアルなこと思い出すなよ。もうオレなんかドラゴンに袭われる梦で、だいぶうなされてんのやから。

■稻垣：哎呀！又不是在说考试范围……，拜托别总是说太现实的事情了。我可是经常做恶梦都是被火龙袭击。

吉田：だから、それはゲ－ムのやりすぎ。间违いない。

■吉田：所以，我说你是游戏玩过头了。肯定是玩过头了。

■解说：在近未来的世界中，电脑网络无处不在。上文中提到的网络RPG《巴比伦》，关系到本作一些重大事件的解决。主人公日向受到月食的影响，恶梦不断，他去了学校的医务室。

弥生：ほほう、ちゃんと来たんだねぇ、感心感心。

■弥生：哦，正大光明地来了啊，佩服佩服。

日向：ちゃんとつて……どこに行つてたんですか？

■日向：为什么说正大光明……刚才去什么地方了？

弥生：うん？まあ、わかるだろ？燃料补给さ。ニコチンが切れたんでね。

■弥生：啊？唉，你不知道吗？补充燃料啊。尼古丁全没了。

日向：あそ。燃费の悪いことで。

■日向：哦，是吗。还要付燃料费吧。

弥生：ほつとけ。

■弥生：要你管。

日向：（まつたく普通の先生つぽくない）ところで、あの留守中のメッセ－ジ、なんとかなりません？先生とキャラが违いすぎるんですけど。

■日向：（根本不像是普通的老师）那么，那个留言信息的声音不能变变吗？和老师您的风格相差太远了。

弥生：普段の口调のまま吹きこんだら、反感をかうだろ？だから精いつぱい可爱く演じてみた。わりと自信あつたんだがなあ。

■弥生：要是用平时的口气说话，会引起反感吧？所以很努力地装了回可爱。而且找到了些自信。

日向：反感をかう以前に、气持ち悪いんです……

■日向：还来不及反感就已经觉得不舒服了……

弥生：ふ－む、そうなのか……

■弥生：唉，是吗……

日向：あ、いや……（どうも今日は余计なことを言つてしまう。自分のなかで制御できない何かが暴れている。だからぼくは……）

■日向：啊，不……（今天怎么总是说没用的话呢。好像体内什么东西在躁动，无法控制。我……）

弥生：ところで、ご用はなんだつたかな？

■弥生：话说回来，到底找我什么事？

日向：あ、はい……

■日向：啊，是这样……

■解说：日向的身体发生了奇怪的变化，有时甚至无法控制自己的言行。以后的几天，日向几乎每天晚上都是恶梦缠身。终于他又一次来到了医务室。

弥生：おお、日向じやないか。今日も元气か？

■弥生：哦，这不是日向吗。今天也挺健康吧？

日向：元气なら、ここに来るわけないじやないですか！

■日向：健康的话，就不会到这里来了！

弥生：それもそうだな。なんだか、妙な寒气を感じるんだが？

■弥生：那也对啊。怎么觉得有一股奇怪的寒气？

日向：……气のせいじやないですか？

■日向：……不是心理作用吗？

弥生：ほう、言いたいことははつきり言つたほうが体にいいぞ！

■弥生：哦，到底想说什么，直接说出来对身体也好哦！

日向：あ、あのですね……

■日向：啊，那个……

弥生：あはは、先生の声で感じちゃつた？若いんだからもう。

■弥生：啊哈哈，对老师的声音有感觉了？真是年轻啊。

日向：からかわないでください。ぼくは真剑に困つてるんですから。

■日向：请不要开玩笑。我是真的很为难。

弥生：そういえば、何の用だつけ？

■弥生：那么，你说的是什么事来着？

日向：头痛がするつて言いましたよね。夜、眠れないんです。

■日向：刚才说过头疼了吧。晚上还睡不着觉。

弥生：不眠症なのか？

■弥生：是不眠症吗？

日向：正确にいうと、いつ眠つても恶梦ばかりて……

■日向：准确地说，是一睡觉就会做恶梦……

弥生：气にし过ぎないほうがいいな。人间が见る梦の过半数は恶梦だ！

■弥生：还是别太在意的好。其实人做的梦有一半以上都是恶梦！

■解说：日向到底是受到了月食的什么影响？他的恶梦是否还会继续？请大家到游戏中去寻找答案。

屈强な男性だつた

倔强的男人之篇

■解说：在月食降临的时候，东京某处的一个青年男子He怀中抱着一个死去的女孩。他神智不清，记忆丧失，但心中唯一记得的就是为这个女孩复仇。他心里不停在想到底发生了什么，眼前不断出现种种幻觉。无数次的昏迷又醒来，这时他的眼前出现了一个陌生的女孩。

（今オレは存在するのか？）

（现在我存在吗？）

イシュタル：あたしはイシュタル。

■依修达尔：我是依修达尔。

He：イシュタル……

■He：依修达尔……

イシュタル：あたしはあなたと协力关系がある。

■依修达尔：我和你是一种协力关系。

イシュタル：行き违いで敌对したこともあるんだけど、それでもあなたとあたしの敌は共通してる。

■依修达尔：走的路不同，有时可能会变成敌对关系，但即便是那样，我们还是有共同的敌人。

イシュタル：信じてほしい。そして……

■依修达尔：希望你相信。而且……

イシュタル：思い出してほしい。あなたが真になすべきことを。

■依修达尔：希望你能想起来。什么是你真正应该做的。

■解说：突然出现的陌生女孩，说了一些莫名其妙的话，我们的主人公再次陷入幻觉之中。He打开了电脑，又见到了一个网络RPG《巴比伦》中的虚拟的精灵レム(莱姆)。此时又一名神秘之客出现了。主人公在虚拟与现实中辗转反侧，最终他能不能想起一切，并拯救这一切呢？AVG游戏的本作将会向您解答一切，相信一定会给您带来某种新鲜的感觉！　□文/龙马

火炎纹章：圣光魔石

青梅竹马两小无猜

少女魔法师露蒂和小战士罗斯在本部作品中并非主要角色，在游戏的流程中也没有太多的精彩演出，但是在支援对话中则把两人刻画得活灵活现。可惜由于版面有限，在这里只能截取对话中的部分精华与大家共赏。

C级支援

ロス：そこのおまえだよ、魔道士の女!

■罗斯：就是你，女魔道士!

ルーテ：私の事でしたか。てつきり、オマエ－さんを呼んでいるのかと思いました。あなたは?

■露蒂：叫我吗? 我想一定会叫"您",您是?

ロス：俺は战士ガルシアの息子、ロスつてんだ。

■罗斯：我是战士加鲁西亚的儿子，罗斯。

ルーテ：そうですか。センシガルシアノムスコロス。长い名前ですね。私は稀代の天才魔道士、ル－テです。そこのセンシガルシアノムスコロス。何か用ですか?

■露蒂：哦。战士加鲁西亚的儿子罗斯，好长的名字啊。我是绝代天才魔道士露蒂，战士加鲁西亚的儿子罗斯。你有什么事吗?

ロス：俺の名前はロスだ! 変な奴だな……なぁ、おまえは魔法が使えるんだろ?

■罗斯：我的名字叫罗斯! 奇怪的家伙……算了，你会使用魔法吧?

ルーテ：はい。正确には使えるというレベルではなく、自在に操る事ができる……と、ご认知ください。

■露蒂：是的。而且不仅仅是停留在正确使用的阶段上，而是可以自由地操纵魔法……请认识到这一点。

小战士罗斯也许是由于自己职业的缘故，也许是充分想表现出自己已经成人，因此经常使用那些比较粗鲁的语言。在现实生活中，使用成人的语言和比较粗鲁的语言也是少年表现自己已经成熟的标志之一。而少女露蒂虽然和罗斯在之前并不相识，但仍然毫不客气的对罗斯表示不满。露蒂从小便全心于魔法的研究，对外面的世界几乎是完全不懂，甚至连罗斯的名字也不能记住，最可笑的是竟然把罗斯自我介绍的前缀部分全部当成了他的名字。从罗斯的自我介绍中，大家还可以看出罗斯对自己的父亲非常尊敬，时刻都不忘把父亲挂在嘴边。当罗斯问到魔法的使用时，露蒂则郑重声明自己可以自由地操纵魔法，并且叮嘱罗斯要牢记这点。可惜露蒂却不能解释清楚自己的水平，可能是因为她的精力全部都放在魔法上而忽视了生活方面的知识。虽然在基本的生活几乎是白痴的少女，却对自己的魔法非常自信，坚信自己是最优秀的魔法师，在露蒂与其他人的支援对话中也可以看出这一点。也许是在心底隐隐觉得不该与陌生男子长谈，露蒂在后面的回答相当简单，并且很快的走掉了，甚至忘却了起码的礼貌。

B级支援

ロス：いや、別に用事つて译でもねぇけど、せつかくだから话でもしようかと。

■罗斯：没什么事，但是难得碰上好好谈谈怎么样。

ルーテ：生产的な价值があるようにも、战略上重要なようにも思いませんが、まぁ、いいでしょう。初めて下さい。

■露蒂：虽然认为生产上的价值在战略上并不重要，但是无所谓，请开始吧。

ロス：初めて下さいつて……何だかなぁ。实はオレの母ちゃんも少し魔法を使えたらしいんだ。今はもう死んじやつていねぇけど….だから、オレもすこし魔法を使えるかな? とか思ったんだけどよ。おまえ、この间はすぐさま无理つていつただろ?

■罗斯：请开始吧? 什么啊。其实我的母亲好象会使用一点魔法，但是现在她已经去世了……因此觉得自己也应该能使用一点点魔法，但上次你立刻回答我不可能?

ル－テ：魔道士になりたいのですか?

■露蒂：你想成为魔道士吗?

ロス：いや、別にそういう译じやねえけどよ。

■罗斯：没有，并不是因为想成为魔道士。

ルーテ：なら、あなたはあなたの目指す道を突き进むのが良いかと思われます。人に适性があります。近のあなたの道はあなたには割と适正だと判断します。

■露蒂：那样的话，我觉得你应该继续向自己的目标前进。人都有自己的强项，你现在走的道路应该是正确的。

ロス：……そうだな。おまえの言う通りだ。いやまぁ、別に迷つてたとかそんなんじやねぇんだ。ただ、ちょつと女の魔道士と话してみたかつただけだ。ありがとよ。

■罗斯：……是啊，就像你说的一样。不过我并不是由于迷惑。只是想和女魔道士谈话而已。谢谢你。

ルーテ：はい。お役に立てたなら幸いです。

■露蒂：是。能帮上忙是我的荣幸。

两人的第二次见面，一开始露蒂便熟练地背诵下自己记住的奇怪名字，虽然这是露蒂缺乏基本知识所致，但充分表现出了魔法师的非凡记忆能力。而这次见面罗斯也逐渐敞开自己的心扉，向露蒂解释自己想使用魔法的原因，虽然父亲对自己关怀倍至，但在少年时期丧母依然对罗斯产生了一定的影响，而且罗斯也一直想念自己的母亲，因此认为自己应该能继承母亲的优点，可以使用一些魔法。也许在罗斯的内心深处已经有些许迷惘，不过自己并不清楚，更不想被人误会，于是在对话结束时特意声明并没有对自己的前途迷惑。而少女露蒂则是完全相信自己的判断，毫不掩饰地说出自己的想法，充分表现出了露蒂的直爽与可爱。

A级支援

ルーテ：幼小の顷から私は私です。物心ついた时には魔道书や样样な书物に围まれていました。

■露蒂：从很小的时候开始我就是我。刚懂事起就被魔法书和其他的各种书籍包围。

ロス：ガキの顷から魔法とかの勉强かよ? 幼い顷、何して游んだんだ?

■罗斯：从小鬼的时候就学习魔法了? 小时候做什么游戏?

ル－テ：……アスレイ观察。

■露蒂：……观察阿斯莱。

ロス：何だそりゃ? 父ちゃんや母ちゃんは?

■罗斯：那是什么啊? 父亲和母亲呢?

ルーテ：父、母の记忆はありません。しかし、祖母が言うには亡くなった译ではなく远い国へ旅をしているそうです。

■露蒂：对父母没有什么印象。但是祖母说他们并没有去世，而是去很远的国度旅行。

ロス：へぇ……あつ、婆ちゃん、いるんだな。どんな婆ちゃんだ?

■罗斯：啊……有祖母在身边啊。是什么样的老奶奶呢?

ルーテ：长い间干しにした高级鱼に高原の花を二つに折つて添えた感じの人物です。

■露蒂：感觉是长时间干晒的高级鱼干和高原上的鲜花两者结合的人物。

ロス：良く分かんねぇ……

■罗斯：不是很明白……

ルーテ：では、本日はこれで。

■露蒂：那么，今天到此为止。

ロス：あのよつ、ル－テ!

■罗斯：那个、露蒂!

ルーテ：はい。

■露蒂：在。

ロス：おまえ、魔法は凄そうだけど、体力はあんまりなさそうだからな。これからは、俺が……その……近くで守つてやるよ。

■罗斯：虽然你的魔法很厉害，但是看起来你没什么体力。从今以后，我……我……在周围保护你。

ルーテ：どちらかと言うと、私があなたを守る事になる确率の方が高そうですが……

■露蒂：谁保护谁啊? 应该是我保护你的几率高一些吧……

ロス：たつ! うるさいな! こんな时は默つてはいつて言えよ!

■罗斯：啊! 罗嗦! 这时候别说废话该直接说好!

ルーテ：はい。

■露蒂：好。

ロス：まつたく…..确かに、今は全然ダメかもしれんねぇけど、俺もそのうち、父ちゃんに负けないような强え男になるから……待つてろ!

■罗斯：唉……确实我现在还不行，但是我会锻炼成为不输给父亲的强人……等着!

ルーテ：では、それなりに期待しておきましょう。期待しすぎると里切られそうなので、まぁ、ほどほどに。

■露蒂：那么、就期待你的表现了。不过过于期待就会被背叛，而且几乎什么事都这样。

这次是两人 的第三次交流，两人已经算得上是熟悉的朋友了，露蒂也终于记住了罗斯的真正姓名。在听说露蒂的身世后，罗斯体内流淌的战士之血立刻沸腾，决定要保护这名可怜可爱的"柔弱"女子。然而在游戏中，罗斯的初期能力实在是与露蒂相差太远，如果不加锻炼就派上前线，恐怕只能是增添阵亡人口数字。因此这段对话中露蒂立刻出言反驳，因为只有保护别人才能突出她的优秀，但她也感受到了罗斯的诚意，所以最后听从罗斯的指示乖乖地说"好"。其实在罗斯心中也知道目前自己的实力还远远不够，在最后的几句话中可以表现出这点，可惜的是露蒂是一个直爽天真诚实的少女，完全不知道应该如何回答罗斯，结果把小战士气得火冒三丈……

这三段支援对话从侧面充分表现出了人物的性格，并且与游戏中的主线剧情遥相呼应，让主线剧情中的"小配角们"也能大放异彩，露蒂对祖母的形容更是让人哭笑不得。本人就是在收集支援对话后才了解露蒂的性格，并认为她是本款作品中最可爱的女性角色，使用之后才发现她的能力确实很强，不愧是稀代魔道士。 □文/雪飞

尘封的记忆。

PART 1

■初秋的凉风从窗外阵阵袭来，无情地拍打在我的身上（10 Combo），在发出一声超过90分贝的喷嚏之后，我下意识地站起身来关了窗户，并咒骂这该死的天气为何刚过9月就变得如此"凉爽宜人"。太阳无精打采地在天上挂着，正如午睡刚醒后无精打采的我。我坐在电视机前。无精打采地打着那款俗称"354"的，号称能让人血脉贲张的游戏……如果不是老爸老妈一次又一次地在电视机前穿过而扰乱了我的"虐杀小兵"计划，我几乎已经忘掉明天这个时候就将不在这个城市的事了。

仔细想想，从我刚搬到这个城市到现在，已经过了差不多8年时间。8年了，多么长的一段时间啊！已经可以完成从一个毛头孩子到一个大小伙子的蜕变了！难道你要把这最后一天时间也挥霍在游戏上，而不再留恋一下这个你再熟悉不过的城市了吗？心里这样想着，我放下了手柄，静静走到窗边，去感受这即将离别的气息。

望着每一个可以望见的角落，望着这个明天就会变成"曾经的我如此熟悉的地方"，我努力地思索着有什么可以让我留恋的事物。可是，非常遗憾，天空一如8年前那样湛蓝，树木一如8年前那样葱郁，一如8年前初到此地的我，经历了由陌生到熟悉的转变，却依然不曾有任何留恋。也许，这正符合我的性格，看来我注定是一个感情不够丰富的动物，没有什么"莎士比亚"的天分。

"臭小子！你在窗户边上发什么呆啊？不玩了的话就赶紧的过来帮忙！把自己的东西赶紧收拾好！"我近年来少有的沉思状态，就这样被老妈的怒吼无情地打断了。在我听来，那吼声比周星星导演某部大片里包租婆的"狮吼功"有过之而无不及。"好的好的，这就来了，唉……"刚刚感受了鼓膜阵痛的我懒懒地下楼，开始收拾东西。

自己的家什一如往常地混乱。我打开了柜子，一件一件端详着儿时的玩具，希望可以找到一些当年的回忆。可惜，今天的我始终一片空白。初秋的凉风带走了它们，消失得无踪无迹。拿起，放下，拿起另一个，放下另一个……放弃，起身离去。然而，不经意地一抬眼，我看到了角落里静静躺着的一个红白相间的"塑料盒子"。一秒钟的陌生过后，一种似曾相识的，说不出的亲切感油然而生。我走近些看到，那是一部机身已经因为饱经岁月磨砺而有些发黄的旧FC，堆在很久不用的弃物中，使它显得更加不起眼。但不知为什么，就在看到它的那一刻，我的眼就再也没有离开过这台红白相间的主机。它就像一把穿越时间的钥匙，打开了我脑中记忆的大门，也打开了一段被尘封了的记忆。

PART 2

■在那天，哦，确切地说，是8年前的8月12日，我来到了这个陌生的城市，进入了一所陌生的初中，认识了我的新同桌，开始了我陌生的新生活。新学期后的两个星期，我知道了我的同桌和我一样，非常喜欢玩游戏。于是，我们有了共同的话题，彼此间变得不再陌生。一个星期后，我在偶然间发现，原来我同桌的住所距离我家只有慢悠悠溜达也不过5分钟的路程。从那以后，我们交流游戏的场所不仅仅再限于教室了。

是的，我现在就要介绍我的同桌给你们认识。大概有很多人会为我有这样的同桌而感到羡慕，因为她是个游戏MM。她叫云，一个很漂亮的女孩，长着一张娃娃脸，拥有大大的眼睛和可爱的笑容，能让人立即联想到某个RPG游戏世界里的公主……请原谅我形容美好事物的能力如此匮乏，但这就是我当时对于她外貌的所有印象。

云MM很喜欢很喜欢游戏。在90年代初那个FC在中国"横行霸道"的时代，《超级马里奥》，《热血》系列，《超级魂斗罗》等等，那些让人耳熟能详的佳作都成了她的最爱。不过，这位MM的游戏技术和对游戏的喜爱程度形成鲜明反比，就算听着"一瓶子不满半瓶子咣当"的我成天和她喷着各种游戏的各种打法和秘技，她也如同找到了"达人"一般。于是她经常求我没事的时候去她家，带着她一起打游戏。虽然我承认自己对各类游戏的掌握程度离真正"达人"水平尚有十分之九点九的路要走，但对于当时身为"无机一族"的我来说，能玩游戏简直如同彩票中奖，况且又有MM相伴，这等美事，即使是赶鸭子上架也"赴汤蹈火，义不容辞"，引用日后死党的一句话就是："关键是找到了动力。"

在之后几年的时间里，只要有空，我都会去陪她一起打游戏。云的父亲在加拿大工作，长期不在国内，妈妈也因为工作原因三天两头出差，无暇照顾女儿，云就把我当成了她最好的朋友和知己。而和她在一起的那段日子，也成了我人生前20年中最美好的时光。

我们一起打着最爱的游戏，徜徉在《三国志》历史的海洋里，为《马里奥》的关卡设定拍案叫好，挥着拳头一起主持《龙珠》世界里的正义，被《热血进行曲》中各种陷害对手的搞笑方式逗得合不拢嘴。记得那时候她最喜欢和我一起玩《热血足球》，还每次都让我当2P。玩过这款游戏的朋友都知道，这款游戏两人同队时的2P默认为守门员，并且不能更改。这个设定本来就让人感觉相当不爽，再加上云的一句"不许随便出来玩，专心守门"，更让我每次进入游戏时都有想搬张"席梦思"来小憩的感觉。不过，这游戏中有个我一直认为极其成功（奇怪）的设定，那就是2P居然可以控制对方队员是传球还是射门，当然，云是不知道这个设定的。于是，每次对方只要带球经过半场，99.9%会射出一记势大力沉的必杀射门，然后那球以不可抵挡之势把我的门将高高打飞，然后破网而入……这个阴谋全是由我一手策划的，目的是在每次的惨败后把罪过全都归于云糟糕的前方防守，最后以此为由把1P手柄夺回。但是，这个"伟大"的计划每次都以我的失败而告终。因为，每次在我一本正经的抱怨外加言传身教企图夺走手柄大大显示一番的时候，云就会送给我一个甜甜的微笑，伸出手指做"一"的形状求我再给他一次将功补过的机会，虽然并无过多言语，但我不得不承认，就是这样的一个微笑和一个动作，每次都可以把我轻易地打败。后来，我再也没打过1P手柄的主意。虽然在游戏失败后，我还会装模作样地责怪她，不过那已经不是为了游戏本身，而只是为了她给我的那个甜甜的笑。每次她的微笑都能让我忘记烦恼和忧愁，让我感受到这个女孩子的快乐，也感受到自己处于她所带来的快乐之中。我承认，我是个很任性的人，总把爱自己置身于茫茫的沙漠中，无止境地走着自己的路。而她，就像是茫茫沙漠里的那片绿洲，让我找到了休憩之处，栖身之所，更找到了心灵的寄托。以前的我常常以"不是感情动物"而自诩，但只要看到拿着手柄坐在我身边，和我一起打机，一起闯关，并且每次都送给我甜甜笑容的她的时候，我确定我真的在被一些东西而感动着，一种简单的感动。

时间就这样不知不觉地流逝着，原来的男孩和女孩考上了同一所高中。每天上学放学的路变了，但不变的是男孩身边依然有女孩的陪伴；两个人在一起的经历变了，但不变的是那份快乐，那颗永远热爱游戏的心。虽然游戏主机由FC变成了MD，又变成了PS，《街头霸王》变成了《铁拳》、《VR战士》，《热血足球》也变成了《实况足球》，但只要每次拿起手柄，男孩就会看到永远不变的甜甜的笑容，感受着与女孩在一起时那份永远不变的快乐。我们一起学习、一起游戏、一起谈各自的理想，那时的我曾天真地想，也许这样的笑容真的会永远属于我，也许我真的会和她一直走下去……

但是，命运有时候就是这样残忍，给了你想要的东西，却又要无情地破坏它，让你理解失却之痛和珍惜之情。后来的事实清晰地证明，我的愿望终究只能变成了无法实现的天真的梦，并随着梦醒的时刻消失在飘渺之中。

就在高考结束后的那个夏天，云离开了我，和她的父母一起移民去了加拿大。没有预兆，没有机场的送别，没有眼泪，有的只是3个星期后寄到家里的一台红白FC主机，和一封简短的信，在那张漂亮的信纸上，留下的是我永远也忘不掉的字迹："我不是故意不想告诉你我要离开，但这是很早前父母便决定了的事……这几年和你在一起的每一天都是我人生里最快乐的时光，我和你在一起的每一天都是快乐的，所以我不想我们在分开的时候泪眼相送……这台FC送给你，那里面见证了我们的相识，相知，相伴一起游戏的日子。所以不管以后我会在哪里，你会不会来，我都不会忘记这台FC，不会忘记我们快乐的每一天，不会忘记我是多么喜欢你……"

女主角就这样匆匆离开了我人生的RPG，只留下孤零零的我。我仍然在打怪升级，可是，这一切还有什么意义？我的"冒险历程"就这样因为缺少了最重要的剧情，而变成了一个无趣的空壳。

9月17日晚，晴，有流星滑过，没有许愿，无泪，不会忘记……

PART 3

■"傻孩子，你发呆很久了，没事吧？"老妈重新把我唤回到现实的世界。如同刚刚经历了一场深刻的梦境，睁眼时本是陌生的一切又马上变得熟悉。"唉，又想她了吧？早知道就藏起来不让你看见那台旧游戏机了。不过人就是要这样地经历过了才会慢慢长大啊。你还小，还有许多事等着你去经历。好了，快把那些收拾好，搬家公司的车就快来了。"

是啊，人是要经历了一些事情才会成长的，这些事也许是快乐，也许是痛苦，你无法选择，也不能回避。有些事情很轻易就被牢记，也有些很轻易就会忘记，唯一不变的是，记忆的画笔始终会用不同的色彩，忠实地记录下每一份快乐、满足、痛苦与失望。当经历过这一切的我们重新回首人生的画卷时，呈现在眼前的都会是一幅只属于自己的伟大作品。所以，我下定了决心，准备把孤单和寂寞都留在这座城市。也许，我还没有学会怎样去珍惜，也不知道自己会留下怎样的回忆，所以，我打算重新封印这片记忆，只留下最美好的部分在心里：

"尘封的记忆 断了线的雨滴
落向哪里 无踪无迹...
一个人的思绪 顺时针渐渐逝去
枯黄的落叶 沉睡在泥土里
谁来唤醒我的记忆？只有你的影子断断续续...
转动的时针，慢慢的吞噬我的回忆...
尘封的记忆 乱的过去 时间的轨迹 无法静止 怎样珍惜 ..."

我把那台记载了美好时光的红白色FC放在了行李箱的深处的角落，擦去附在它上面的尘土。但是，我的动作擦不去那被时间烙上的浅黄色的印迹。不经意间重新握住了手柄，感到的还是那别样亲切的气息。抬头看了看窗外，似乎一切都没有改变，橙色的阳光温柔地照射在玻璃窗上，反射到那台红白的FC主机上，把它映得光彩夺目。坐在它左右两旁的，是一个快乐的女孩，还有一个永远陪伴在她身边的男孩，他们一起拿着那最爱的手柄，玩着最爱的游戏……

□文/王舒

浮躁时代

多年以前，当我还没被铺天盖地的廉价D版游戏光盘乱花迷眼的时候，漫不经心地坐在沧桑的FC前，悠然自得地打上几盘猪崽射狼，便是我所喜爱的游戏感觉。主机旁边的两袋零食，一瓶冰凉的可乐自然必不可少，紧握手柄、全神贯注，若是过关便大呼小叫地庆祝一番，若是挂了便顺嘴骂两句娘，有吃有喝又有玩，悠然自得、逍遥自在，俨然是神仙一般的生活。

然而在多年以后的今天，这种美妙的感受几乎已经蜕变成了可望而不可及的奢侈品——这是一个处处与效率挂钩的时代，而速度也就自然而然地成了这个时代的基本属性。每个人都在物质与忙碌中丧失着自我，大家一起向前冲，以索尼克的速度追逐着时代的脚步。我们在无尽的速度中创造着幸福，但与此同时，一种莫名的失落感却也在不知不觉中爬上了我们的心头。捷克人米兰·昆德拉在他的著作中诘问我们道："慢的乐趣上哪去啦？啊，古时候闲荡的人到哪里去啦？民歌小调中的游手好闲的英雄，这些漫游各地磨坊，在露天过夜的流浪汉，都到哪里去啦？他们随着乡间小道、草原、林间空地和大自然一起消失了吗？"感受着身边的游戏环境，这些警句显示出一种令人震撼的真实。

在"生活"这片土壤中，播下的如果是一心追求速度的种子，那么在收获的季节里，我们必然会得到浮躁的果实。在现如今的游戏世界中，由慢所带来的幽雅与乐趣已经再也找不到了。厂商与玩家在"快些快些再快些"口号的催促声中，联手打造出了一个充斥着浮躁与茫然的游戏氛围。如果打算用中国的俗话来表达，"瞎折腾"这个词大概是最为确切的。

关于"折腾"，记得姜昆曾有个相声段子，说的是一个父亲帮孩子做一道数学题，题目是这样的：有一个大水池子，往里边儿灌水，开灌水管的话18个钟头能给

它灌满了，开排水管的话60个钟头能给它排完了，问若是两个管子一起开的话，多长时间能把这个池子灌满。父亲被这道数学题折磨崩溃了，不禁忧伤地感叹道："你说这不吃饱了撑的瞎折腾么？现在国家水资源这么紧张，灌水你开那排水管干吗啊？"

相声中的虽然只是个笑料，但笑过之后，心中却不禁多出了一份思考——在游戏这个大水池中，究竟什么样的原因使得厂商与玩家"同心协力"，一起拧开了进水管和排水管，使我们的游戏环境在瞎折腾中彻底乱成了一团？

也许，努力缩短新作的制作周期正是令厂商们日益浮躁的罪魁祸首。其中，NAMCO旗下的旗舰RPG作品《传说》系列便是一个典型的例子。自从这个系列昂首挺胸进军次世代之后，新作推出的速度就像打了兴奋剂一般一路狂飚。玩家们往往还没来得及将一部作品的二周目完成，续作便已然马不停蹄地摆上了货架。这种急功近利的作法，使该系列的素质有了明显的下滑趋势，就连系列十周年纪念作品《深渊传说》的素质也只能算是差强人意。至于该系列在超任与PS时期的辉煌，几乎已经成为快被玩家们遗忘的美丽回忆了。俗话说得好，长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上——代表新作的水刚刚顺着灌水管兴高采烈地进入了市场这个水池子，还没顾上撒个欢儿呢，就又被更新的水挤走，顺着排水管流入了下水道。在新老更替如此频繁的大环境下，经典自然也无法留住。看看现在绝大部分的游戏作品，有哪个还能像当年的DQ那样让玩家们彻夜在秋叶原前排起长队，又有哪个能像FF7那样，在发售了已经近十年的情况下，依然能够有着如此丰腴的剩余价值？正所谓十年磨一剑，态度决定一切。

只要厂商以负责的态度对待玩家，那么玩家也一定会以热情（当然还有金钱）来回报厂商；但若是厂商以一种惟利是图、糊弄事的姿态来面对玩家的话，那就对不起了，歌曰："朋友来了有好酒，若是那豺狼来了，等待他的有猎枪。"比喻可能不大确切，但十分形象。作为玩家的我们虽然没有猎枪，但我们拥有着拒绝购买的权利。

除了急功近利之外，灵感创意的日益贫乏也是制造浮躁的另一个重要原因。一款作品一旦在市场上获得成功，其模仿者与跟风者也必然会在短时间内竟相出现。BIO成功了，一大批生化like类的恐怖游戏便纷纷探出了头；Metal Gear成功了，一大批合金like类的动作谍报类游戏也开始在市场上兴风作浪；GTA成功了，一大批横行霸道like类的暴力犯罪游戏便源源不断地涌上了货架……由于这些"超级模仿秀"们的素质实在是良莠不齐，因而它们的遍地流传便使得玩家们无所适从，在无形中增加了选择的成本。更何况，模仿这事儿也并非一点儿技术含量都没有，若想做到与被模仿的对象形神兼备，那也是不费一番心血就无法做到的苦差事——有的时候，你越是一门心思地去刻意去模仿什么，到头来可能就越不像什么。关于这一点，著名音乐人万一在一段文字中曾有过生动的说明："你看，抄袭其实也挺难的，后来我发现了一个秘诀，就是我刻意抄一首歌的时候，最后总会变成一首完全不同的歌，比如大家都以为《人民都爱人民币》是模仿了《高级动物》，其实那根本就是照着《洪湖水浪打浪》抄的；大家以为《狗屎运》借鉴了《新白娘子传奇》，其实抄的是郭德纲的相声。"所以说，盲目的跟风是一种十分"土鳖"的行为。有一句臭遍了街的话说的好，第一个把女人比作鲜花的人是天才，而第二个把女人比作鲜花的人就是蠢才了。有的时候，天才与蠢才只有一步之遥，厂商究竟应该怎样去抉择，我想这用不着我这一介普通玩家去多费口舌。

然而话又说回来了，正如上文中所提到的那样，在游戏中弥漫的浮躁情绪也并不能全部归罪于厂商，玩家们浅尝辄止的游戏态度也要为此负上一定的责任。遥想当年，当一盘FC卡带动辄还要三位数的人民币才能买到的纯真年代里，玩家们自然是惜游戏如金，一个游戏不打上个半年，通个十几次关就觉得亏了。而现在呢，盗版几块钱一张，反正也是白菜价，于是一买就是一堆，回家放进PS2里挨个儿试。看看片头动画，然后进入游戏试玩五分钟，OK，搞定，一部游戏就这样完成了它的历史使命。接下来将机器复位换盘，而后又是看看片头动画，然后进入游戏试玩五分钟……如是三番之后，机械的重复便抹杀了游戏的乐趣，现如今，细细品味一部游戏作品的时代已经过去，对于许多属于LU阶级的玩家们来说，曾经玩过游戏的数量已经成了一种值得炫耀的资本。还有什么好说的呢？这样的想法是对游戏意义的绝对误读——游戏毕竟是给你带来快乐的工具，而并不是玩给别人看的。如果常用这样一种浮躁的心态去进行游戏的话，那么除了一片无谓的虚荣之外，所谓的"玩家"并不会获得任何快乐。

有种观点认为，浮躁是速度感为这个世界带来的一场集体性的癫狂。越来越繁忙的都市，越来越快的工作节奏，越来越折腾的生活状态……我们在速度感的带领下，创造出了极其丰富的物质文明。然而，不可否认的是，在这个过程中，我们也遗失了一些昔日淳朴的感情。快乐快乐，所谓的快乐，并不是因快而乐，在拼命奔跑的速度感中，我们遗失了由缓慢而带来的美好感觉。一杯好茶，只有在慢慢泡开之后，你才能充分地品味出它的香醇；同样道理，一部好的游戏，只有在慢慢摸索与探询之后，你才能充分地感觉到它的优秀。

所以，在合适的时候，就让我们放慢自己的脚步吧。无论是厂商还是玩家，千万不要因为急于奔跑，而错过慢的乐趣与沿途美丽的风景。

□文/庄五弦

絶体絶命都市2
——凍てついた記憶たち

《绝体绝命都市2》在一再延期之后终于与玩家们见面了。这种以灾难为题材所制作的游戏在如今的AVG游戏中真可算得上是另类，不过玩家在本游戏中可以体验到与其他AVG游戏完全不同的乐趣。

PS2	本刊译名：绝体绝命都市2·冰封的记忆			CERO 15
	IREM	7140日元	2006.3.30	
逃生冒险	DVD-ROM	日版	1人	215KB

相互产生影响的复数主人公

《绝体绝命都市2》中有好几名主人公，这些主人公并不是按照固定的顺序轮流进行同样的游戏，而是每个人都各自完成自己的剧本。而且游戏的一大特点就是每个主人公所采取的行动也会对其他主人公产生影响，比如在筱原一弥篇中事先向回收箱内存入一些物品的话，那么在其他角色游戏时来到这里就可从回收箱中取得物品。所以通过合理的物品流通可以对攻关过程起到很大的帮助。另外有些角色所采取的行动还会对其他角色的剧情产生影响，甚至出现不同的结局，在下面的流程攻略中会对这些事件进行详细地说明。

关于TP值的保持和恢复

所谓ＴＰ值就是人物的身体热量值，游戏中的人物如果身处于寒冷的环境中身体热量就会不断消耗，随着热量的散失屏幕左下角的TP槽就会由红色逐渐变成蓝色，人物的动作也会越来越迟缓，当热量耗尽时人物的视线就会变得模糊行动也不再受控制，此时如果不去火炉（记录点）边烤火或用道具恢复TP值就会GAME OVER。而身体被水浸湿，尤其是当被水浸湿后又到寒冷的环境中，都会使体热迅速消耗，所以要尽量避免这种情况，在下雨和下雪时最好穿上雨衣或打伞。而在记录点选择“あかかめる”可以在恢复TP值的同时烘干衣服。

←吃了食物后TP值暂时就不会下降。

另外在记录点还可以用自己找到的食品做饭吃（食事する），当人物处于饥饿状态时即使烘干衣服恢复了TP值，体热也会在较短时间内再次消耗完，因此为了使人物保持充足的体热就必须吃饭。另外做饭必须还要有炊具，游戏中只有“平底煮锅”这一种炊具而且数量比较少，所以取得后最好不要轻易丢弃。此外为了保持身体热量合适的服装也是必需的，在游戏中可取得各种各样的服装，比如可以阻挡雨水的雨衣以及各种保暖的衣服，一定要合理搭配使用来起到最好的保存体热的作用。

灵活运用不同人物的特殊技能

很多主人公都拥有自己独特的特殊技能，灵活应用这些技能将会对求生起到至关重要的作用。

角色名	特殊技能	效果
筱原一弥	温めあう	靠拥抱来互相取暖恢复TP值，在与藤宫春香同行时可以使用。双方好感度越高效果越明显。
佐伯优子	出来心	可以从其他人身上得到道具，所得道具种类不定，只要靠近NPC角色使用就可成功。
拓植明	カーラジオ	可以在车内通过收音机收听到当时的灾害情况，还可以收听一些其他栏目。
西崎佳奈	おもいで	回忆一些过去的事情。
速水佑司	恢复记忆	通过所得到的“记忆断片”来恢复自己的记忆。在恢复记忆过程中要做一种类似于拼图的游戏，恢复的记忆会对剧情发展有帮助。
须藤昌幸	推理	类似于速水佑司，可以用所得到的情报推理出结论。

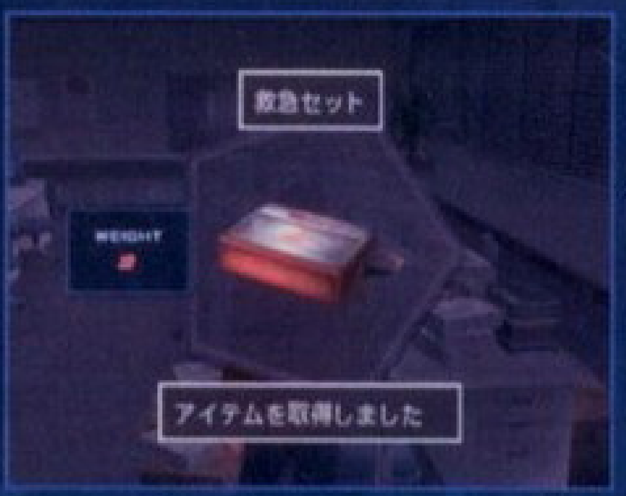
合理使用道具是生存的关键

本作中的道具有很多种类，主要有各种恢复道具、各类服装、以及各种辅助道具。恢复道具包括急救箱、营养液等直接恢复TP值的物品和各种需要烹调的食品；服装包括各个季节的衣服，其中也包括一些恶搞的服装和饰品；而各种辅助道具主要是一些生活用品，比如胶带、垃圾袋、打火机等等。在很多剧本中还会出现与玩家一同行动的同伴，这些同伴也有TP值的设定，也需要衣物来保存体能。使用道具栏中的“渡す”指令就可以把合适的服装交给同伴，这样不仅可以提高好感度也更有利于和同伴一起行动。另外本作道具的一大特色就是可以通过不同的道具组合出新的道具，在菜单中有一个选项：“组合”，通过这个选项就可以组合道具，只要道具栏中有所需的原材料就可组合出新的道具。而原材料大多来自于生活用品，比如胶带和垃圾袋就可组合出很实用的简易雨衣。下表列出了部分可组合成的道具种类以及所需的原材料。

成品	原材料	作用
简易雨ガッパ	富坂市指定ゴミ袋、ガモテープ	遮挡雨水
ダンボールの壁	ダンボール、ガモテープ	遮挡强风
携带コンロ(ガ)	携带コンロ（空）、ガスボンベ	随时可以烤火
ソフトトップ	ガモテープ、富坂市指定ゴミ袋	在车中使用，代替车窗阻挡雨水

游戏中有很多非常实用的道具，比如可以直接恢复TP值的各种道具和食品，以及对逃生旅途有帮助的各类物品。下面列出了一些比较实用的道具。

物品名	作用
使い捨てカイロ	TP少量恢复
急救セット	TP完全恢复
カップスープ	TP少量上升
荣养ドリンク	TP上升，并在短时间内防止TP下降
高级片手锅	烹调食物
非常ライト	在暗处照亮
バックパック	背包，增加携带物品数，有很多种类



←可以完全恢复TP值的急救包在所有恢复道具中可以说是最实用的了。

游戏操作

十字键：在菜单中选择选项
左摇杆：角色移动
右摇杆：调整视角
R1：趴下/抓住身边可攀附的物品(比如栏杆、柱子等)
L1：叫喊
△：拉近视角
○：确定/调查
□：调出菜单
×：按下后配合左摇杆使人物跑动
R3：地图快捷键
另外在建筑物边缘按下×键加方向键可以跳跃。从建筑物边缘掉下去后人物会自动抓住边沿，此时按方向键人物就会爬上来，只按一下×就会松手掉下去。

通关后的各种奖励模式

通关后会追加HARD模式和任意选择剧本的FREE游戏模式。另外还会出现收集图鉴，玩家可以在这里查看自己所找到的物品是否齐全，另外如果找到了全部的5块宝石也会出现相应的奖励，在流程中记录了全部5块宝石的入手方法（相应的地方已用黄字标出）。

其他注意事项

有比较大的水流冲来或有剧烈的震动时要立刻按下R1键让人物趴下，否则就会跌倒。像雨衣和雨伞这样容易损坏的物品和装备在跌倒或者攀爬建筑物时是有可能损坏的，一定要注意。

有些对话对好感度影响很大，在流程中给出了部分对话的合适选项。

©2004–2006 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All Rights Reserved.

划时代的地下都市得以竣工……
——欢庆的人们却不知灾难即将到来

筱原一弥篇

22岁的大四学生，利用课余时间在酒店打工，在洪水袭击富坂市时为了营救被困在酒店中的藤宫春香又回到了酒店。之后两个人一起逃离了富坂市，在逃生途中筱原一弥不但一直鼓励着藤宫春香还主动救助了很多人，展现了自己善良和坚毅的性格。

【1、菲泽区 第一地下设施B4】

1、到会场中间的大圆桌边与藤宫对话（选第一项）。
2、从厨房把餐车推到大圆桌旁帮藤宫摆盘子（选"手传うよ"）。之后跟着藤宫把盘子运到廊下（选"ああいいよ"）。
3、去大厅答应藤宫为迷路的小孩找妈妈。
4、在大厅女洗手间旁找到小孩的妈妈。
5、到会场与接受采访的田边对话答应为他端水（选第一项）。
6、到厨房与厨师长对话端着田边的水回到田边身旁发生剧情。
7、剧情过后到大厅中通知所有的人去避难（一共两拨），之后到男子洗手间与田边的秘书对话发生剧情。
8、从厕所对面的墙洞爬到厨房中。然后经过会场到大厅中的紧急出口与领班对话。
9、回到廊下在男子更衣室中调查A—5箱子取回自己的物品。然后调查女子更衣室的门发现藤宫。
10、把梯子推倒女子更衣室门前的洞下发生剧情。
11、回到原来梯子的所在处，关闭电闸后迅速跑回梯子处。
12、取得移动电话等道具后按L1键叫喊发现藤宫在柜子里，调查柜子。
13、调查墙缝后再调查旁边的柜子然后与藤宫对话共同推倒柜子(选第一项)。
14、经过厨房到会场，通过长条桌子过河。此时爬入刚才电闸旁边的屋子可以从纸箱中得到棉衣。
15、到达大厅的紧急出口附近发生剧情后向电梯前进，途中藤宫会停下来，按"○"拉着她一同前进。

【2、菲泽区 第一地下设施B3】

1、沿着墙一直向南走，得到道具"扩音喇叭"。
2、回到电梯处向东掀开帆布，在道具栏中选择喇叭就可装备上，然后对着挡住去路的钢材用喇叭叫喊引起对面人们的注意。
3、与其他人会合后在记录点（火炉）附近找到灯油（ジェリ ），回记录点使用灯油发生剧情。
4、与桥边的领班对话后按住R1抓住栏杆过桥。
5、顺梯子爬到柱子顶端，缓慢移动到尽头，看准机会跳到对岸(按方向键"前"加"×"键就可跳过去)。
6、在记录点旁边找到道具"绳バシゴ"然后调查电梯附近的固定底座使用绳バシゴ。
7、发生剧情后去到作业人跟前。背着作业人趟过河，此时旁边的栏杆已被冲断，按住"×"键，摇杆一直推向右上，最后一段要跳过去。

【3、菲泽区 ジオセクション】

来到室外后众人正好看到电视中播出的新闻，现在整个富坂市都受到了不同程度的洪灾，政府已经下达了紧急避难通知。另外新闻中还提到有一些人在洪水中受伤正在椿疗养中心（椿ケアセンター）接受治疗，伤员名单中片桐芳枝这个名字引起了藤宫的注意，藤宫显得担心。

1、在回收箱内可以存放道具给其他主角使用。往前走一点自动发生情节，此处的对话会对后面的佐伯优子篇产生影响，如果选第一项（见ていないですとウソをつく）在优子篇中就什么也不会发生，如果选第二项的话优子就会被警察捉住。
2、马路对面记录点旁边的商店中可以找到正在拿宝石的女人，靠近后选择"早く避难した方がいいですよ！"，然后选第一项后再选择"早く避难した方がいいですよ！"。之后选择"渡す"把一个"使い拾カイロ"交给她,然后再次与她对话得到"珍珠"。
3、爬进马路对面的商店可以得到雨伞，返回和警察对话的地方顺路向北走。到达漏电地点后小心从中间的土台通过，在小屋中找到绳子（ローブ）。

4、原路返回（中间会有铁塔倒下注意躲避），从车顶爬过铁塔与高台下的藤宫两次对话后选第一项帮助藤宫爬上高台，然后选择道具指令下的"渡す"把绳子交给藤宫。
5、与警察对话，之后一直跟着警察跑。
6、在周围找到些道具后一直向北进入菲泽地铁站。
7、在职员室中找到"クランクハンドル"并调查站内铁栅栏旁的开关后使用クランクハンドル打开栅栏。
8、到藤宫跟前发生剧情，藤宫摔到地下。与站内职员对话后出站从地铁站附近的楼梯下到地下一层。
9、装备手电或从职员室中得到的打火机调查栅栏边的开关，再用クランクハンドル打开栅栏。之后游戏会提示扔掉クランクハンドル，选择"いいえ"，之后将其交给捡破烂大叔以便其他角色使用。
10、顺着窄道小心前进。遇到挡路的钢筋时出现分支，此分支对后面的佐伯优子篇影响很大。
11、分支1：遇到挡路的钢筋时可以往回走一点然后绕道走到藤宫所在处，这样在佐伯优子篇中就不会发生什么。
12、分支2：也可到钢筋前面按"○"键选择"取り除いて先を急ぐ"将钢筋拆除。那么在佐伯优子篇中就会受到影响，可以使佐伯优子达成终了条件B。不过拆掉钢筋后地铁站会坍塌，跑到藤宫跟前选择第一项背起藤宫迅速脱出。

【4、富坂西IC】

在巴士上藤宫向筱原吐露了自己的心声，原来藤宫在自己上初中时母亲就去世了，之后父亲立刻又再婚了。虽然继母一直对她很温柔，但仍然沉浸在失去母亲的痛苦中的藤宫实在无法接受这个新的母亲，并对继母作了很多过分的事情，而且因为她在一次事故中继母失去了双腿。于是初中毕业后藤宫就报考了住宿制高中离开了家门，并且一直到现在藤宫也一直没有回过家。但继母却并没有责怪她，随着藤宫渐渐长大她越来越感到内疚，再加上在这次洪水中继母也是因为身有残疾才没能及时逃脱。于是藤宫很想去椿疗养中心见继母，但又为是不是应该去而犹豫不决。

↑在这样的非常情况下厨师长还不忘自己作为一名厨师所应尽的职责。

1、先在周围寻找道具，与料理长对话可以帮着做料理。最后与藤宫对话发生剧情（选第一项）。
2、一直向直升机停机坪跑，到悬崖后选择第一项帮助料理长。之后一弥与料理长一同掉下悬崖。

【5、柿沼S.A】

1、顺着汽车下到河里，趟水到对岸，顺着倒下的巴士到记录点。
2、到记录点对岸，与捡破烂的大叔对话可以把道具寄存在那里给其他角色。从快餐店后面空调上的窗子爬到店里。
3、在店内找到撬棍（バール）。出店用撬棍撬开河中货车的后门。
4、回到记录点，在附近找到水上摩托。开着摩托通过刚才撬开的货车，然后加速通过绿色的指示牌跳到对面的路上。
5、一路加速躲过障碍物冲过大桥。
6、一路向前与艾立卡（エリカ）的母亲对话后向前发现藤宫和艾立卡。按L1键向藤宫叫喊发生剧情。
7、和母亲对话，从旁边的梯子上到高架台上。到高架台的北端发生土崩后下到高速路上。
8、调查大楼前掉落的巨大红色"9"字招牌(选第一项)，然后回高架台上的记录点与母亲对话)选"手传って欲しい)。
9、和母亲一起来到招牌前共同推动招牌。登上招牌后上到屋顶，从屋顶到平台救下藤宫。背着藤宫从原路返回时会发生断裂，迅速转身回去从另一边的梯子逃脱。
10、调查索道后攀着索道向右移动，当平台冲过来时迅速按下R1（这样索道就不会被撞断）。
11、救下藤宫后发生剧情。此处出现分支结局。
12、分支1：选择第二项"じゃあ、ぼくも一绪に行くよ。"的话就会和藤宫一起去椿疗养中心。
13、分支2：如果选择"いいじゃあないか、二人でここを出ようよ。"之后选择"藤宫にあれこれ言って说得し续ける。"就会达成结局B直接进入佐伯优子篇。

【6、アンジェリーナ周边】

1、向南边的餐馆走发生剧情，此时有两个选项，如果选第一项就会把藤宫先送到餐馆然后跟着白衣男人去救人；选第二项就要先去救人然后回来与藤宫对话把她送到餐馆。
2、在餐馆搜索一番道具，从一楼停车库的小门进入可拿到不少有用的道具。调查餐馆中厨房煤气灶上的锅选择材料做饭，然后把饭端给藤宫。之后二人继续上路。

【7、富坂市民公园】

1、在周围搜索道具，在河边发生情节选择“藤宮と一緒に边を探してみる。”在地图中A处发现橡皮船，把旁边院子中的梯子挪到小屋下面，上屋顶到达橡皮船旁边。
2、开船顺着图中的标示路线前进，在B处会有震动，小心避开漏电处到达C点上岸。

←这里的水路比较乱，容易迷路。

3、一路向南划，按照救助队员指引的方向从大桥的豁口过去，向前不远出现漩涡，在漩涡外围顺着漩涡的转向前进到栈桥上岸。
4、上岸后发生剧情，选择“谢まではがいいですよ。”进帐篷之前发生剧情，跟着藤宮跑到出事地点选择第一项答应帮助伤员。
5、把伤员抬进帐篷。情节过后穿过帐篷到后院，进入靠南边的巴士和里面的人对话得到饭菜，把饭菜端给伤员。
6、跟着藤宮来到靠北边的巴士门前，藤宮进入看望母亲。情节过后回到帐篷门前发现救援直升机赶来了。
7、此时发生洪水，向帐篷后面跑与藤宫会合后跟着藤宫脱出（途中要跑到铁架子上才能逃脱）。

【8、中央ジオセクション】

1、此处有很强的大风，注意刮落的广告牌。前进到尽头后下梯子继续前进。
2、在下层到尽头后再上梯子前进。走到头后跳到对岸，然后转身向藤宫叫喊示意藤宫跳过来。
3、进入附近的红门有记录点。通过架在空中的电车，然后下到下层发生洪水，跟着藤宫脱出。
4、向前走到站台，从楼梯下到地下，然后一直沿路前进，最后从卷帘门底下爬出去完成剧本。

筱原从站台出来时藤宫的父亲所搭乘的直升机也正好赶来了，藤宫立刻扑到了父亲的怀中。筱原一弥在一旁欣慰地看着这对父女的团圆。经过了这么多的磨难，筱原一弥逃生的旅程也在此暂时告一段落。

←强风下体热会散失很快。

←连外面的卡车也冲了进来。

人类面对狂暴自然究竟如何得以幸存？

佐伯优子篇

大二学生，20岁。优子有一个非常疼爱自己的哥哥，但是一天哥哥却惨遭别人谋杀，并且优子还被怀疑为杀害哥哥的凶手。在优子被关入监狱后水灾袭击了富坂市，为了查出真凶也为了求生，佐伯优子毅然逃出了监狱，经过重重困难后优子终于逐渐发现了事情的真相。

【1、菲泽区警察局内】

监狱中冰冷的铁栅栏，被关在里面的佐伯优子是那样的无助，而站在外面的警官却是一脸幸灾乐祸的得意神情。佐伯不由回忆起自己被当作杀人凶手关起来的经过。佐伯来到公寓中的哥哥家，进门后却发现浴室里的水龙头一直开着，水已经从浴缸漫到了地上，正当佐伯要打开客厅门时却从里面冲出一名黑衣男子，男子把佐伯误当作一个叫“成濑沙耶”的人，之后黑衣人便逃走了。佐伯进入客厅后发现哥哥已经倒在了地上，哥哥临死时用尽力气说出了一个词：“音乐盒”。之后佐伯在卧室中爬过桌子找到了音乐盒，盒中还有哥哥留给她的贺卡，上面写着：“圣诞节快乐，这是你一直想要的音乐盒，千万不要粗心弄坏了。”正在这时门外响起了警察的声音，因为有人报告说这里发生了凶杀案。佐伯打开门后不管她怎么辩解门外的警察还是把她抓了起来。
1、向着门外连续叫喊两次后发生剧情，有洪水冲进来。
2、从卫生间中取得道具毛巾架（タオル挂け），从破开的洞出去。
3、到职员室帮助狱警（选第一项）。调查柜子边的道具后使用毛巾架得到钥匙后与狱警对话。然后调查职员室里面的第一个储物柜，用钥匙打开柜子拿回自己的物品。

↑如果被警局中的巡警发现就糟了。

4、出职员室，在铁门前使用钥匙。遇到警官，佐伯被戴上手铐再次关回监狱。警官却扬长而去。
5、往回走一点后发生震动，从新打开的路继续前进。把梯子移到走廊尽头的天窗下脱出。
6、避开巡警的视线到对面的别馆中可以取得不少道具。
7、向南跑，来到警署门口。在这里有分支剧情。
8、分支1：向右转从墙上的破洞出去，往前走会碰断油罐车的输油管，此时要迅速向前跑脱离爆炸区域。但在后面的拓植明篇中本多凉子会被卷入爆炸从而可以出现拓植明篇的结局B。
9、分支2：可以穿上在别馆中找到的女警服装去与大门前的警察搭话（声をかける），然后从大门出去，这样在拓植明篇中就什么也不会发生。
10、向西走可以从捡破烂大叔那里取得以前存储的道具。一路向东到达下一个区域。

【2、菲泽地铁站周边】

1、向东走发生剧情，避开巡警视线继续向东发生剧情，此时和筱原一弥剧本时的选项有关，当时选第一项就不会发生什么事；如果选第二项的话就会被警官抓走。
2、如选第一项直接跳到流程3。如选第二项被警察捉住后警车会翻倒，从车中爬出后迅速跑上附近的台阶发生剧情，之后直接到达与青山见面的台阶。
3、躲过巡警的视线向屏幕下边的红灯方向跑到工事现场。顺着工事现场东面的小道向北走。
4、到加油站中找到些道具。出加油站向北不远有洪水冲来，迅速跑上附近倒塌的柱子。
5、从窄钢条小心走到对岸。再次遇到警官。向警官说明当时的情况。但警官说发现了凶器，并且在凶器上有佐伯的指纹。
6、当警官想向佐伯开枪时被水冲走（活该）。到对面的台阶发生剧情。
7、遇到青山透后请求他不要报警（选第二项），并且答应他过一会告诉他实情（选第一项）。
8、跟着青山到达天桥前，当青山与马路上第一个警察交谈时趁机通过天桥，与第二个警察对话时走下天桥下到旁边的菲泽站地下一阶。

↑如果碰断了这个输油管不但周围的卡车会爆炸，还会对之后的拓植明产生影响。

【3、菲泽站地下一阶】

在这里佐伯把事情的详细经过告诉了青山。佐伯的哥哥在叫作“新富制药”的大公司中工作。由于最近工作很忙，佐伯一直没有和哥哥见面，但前不久佐伯收到哥哥公司里同事的通知让她去见哥哥，于是在哥哥家发生了佐伯回忆中的一幕。最后青山和佐伯决定再回案发现场侦查一下。

↑此处也是重要的分支，可以在这里达成B结局。分支的出现取决于之前主角的选择。

1、穿过书店到达对岸。下楼梯在记录点附近找到登山背包。
2、从电车车顶过河到对岸。此处出现剧情分支，与藤原篇中藤原一弥是否把挡路的钢筋拆掉有关。
3、分支1：没有拆掉钢筋，绕道过去。那么在佐伯优子篇的这里就不会发生什么事情。直接跳到流程5。
4、分支2：如果拆掉钢筋，优子在通过车厢时车厢就会被冲走，当车厢停下时跳到平台上。然后顺窄道往前走，此时可以再回到青山那里，之后流程与分支1相同；也可以与救助队员交谈选择“もう捕まって乐になろう。”然后在青山叫喊完后选择第二项就会以B结局结束剧本，然后直接开始拓植明篇。
5、上楼梯后从破碎的玻璃橱爬入咖啡店取得道具。
6、出地铁站后再次遇到警官。一直向屏幕下面跑，顺着马路塌陷的地方跑下去。警官刚要开枪时又被冲走了。

【4、羽代川トンネル】

1、向北进入トンネル，然后上楼梯绕到记录点房间外面平台上找到宝石女，与其对话后交给她一把“黄色い伞”，在其离开后从地面取得宝石。

↑游戏过程中经常会见到其他剧本的主人公。

2、在羽代川トンネル中发现筱原一弥篇中的白衣男人。选则第一项由青山背起他。

3、剧烈的震动后羽代川トンネル中的水槽被打破，从水槽进入小屋得到铁钳（万能ペンチ）。

4、在出口处的铁门前使用铁钳剪开铁丝，然后出门躲开流下的水柱跑出羽代川トンネル后发生剧情。白衣男人被救助队员带走。

【5、レジデンスーノ谷】

1、向前走一点再次遇到警官。当情节发展到警察举枪时发生震动，此时立刻向左跑躲开翻倒的警车，然后一直跟着青山跑到安全地带。

2、在周围探索一番道具后进入公寓。

3、在公寓中的1F和B2F中可找到一些道具，B1F最里面的屋子没有锁门可以在里面找到不少有用的装备。

4、在4F哥哥的家里找到八音盒（オルゴール），选择“ふってみる”摇动。佐伯摇动八音盒后发现里面藏着一张纸条，上面写着：“奥富的水之守护神，从上面俯瞰就会……。”正当佐伯琢磨这些话的意思时那个黑衣男人又出现了，黑衣人抢走纸条看到上面的字后好像想到了什么立刻冲了出去。这时青山赶来了，佐伯告诉青山纸条上写着水之守护神（水の守り神）。青山立刻想到水之守护神很可能指的就是奥富水坝（奥富ダム），于是决定和佐伯去奥富水坝查明真相。于是佐伯带着青山到地下停车场开着哥哥的车向奥富水坝出发了。

↑绕到外面的平台就可找到拿宝石的女人了。

←途中还要不断躲避巡警。

【6、アンジェリーナ周边】

1、情节过后佐伯和青山决定分头找车（选第一项）。向前走不远遇到一弥篇中和白衣男人在一起的女人（成濑沙耶），一直选第一项告诉她白衣男人已经获救。

2、在周围寻找一番道具后从一楼停车库的小门上到餐馆的二楼，途中可找到不少装备。

3、在餐馆发现一个正在低头沉思的男子，靠近后发生剧情。

那个男子（须藤昌幸）看着眼前的资料正在自言自语：“如果这个假设成立的话，那么他们的动机是什么？为何要隐瞒这件事……对公司的干部也要隐瞒……”当须藤发现佐伯后自我介绍说是新闻周刊的记者并且问到了她哥哥的事情，佐伯也不知道哥哥在新富制药到底是干什么的，只知道哥哥最近很忙，很难与哥哥见面。须藤听后好像又想到了什么又自言自语道：看来有人要杀新富的研究员灭口……。

这时青山跑过来告诉佐伯找到车了，于是佐伯到一层车库与青山对话向奥富水坝出发了。

【7、奥富水坝】

1、到水坝后跟着青山爬入铁丝网，然后一直向上走，在途中还要注意有些地方会坍塌。

2、到水坝顶层后大坝会开始坍塌，一直向屏幕下边跑。

3、绕过建筑物进入水质管理室，调查室内的台车后推动台车，掀起地上的铁盖后向下爬。

到达底层后佐伯见到了一张CD光盘，里面有哥哥的字条，上面写着：如果优子是你找到了这张CD，那么当你读这张字条时我很可能已经不在人世了，对不起。但是有一件事一定要拜托你，我帮助别人研究出了一个“恶魔”，而这张CD中记载着从那个恶魔手中拯救世界的方法，请把这张CD交给一个名叫“根岸”的我的同事。最后，我送你的音乐盒你还喜欢吧，祝你幸福……”优子看过字条后悲伤万分，当回到大坝时青山赶了过来，但青山一改往常的神情，拔出刀来要杀掉优子抢夺CD。正在这时那个黑衣男子跑了过来，青山不由大叫：“根岸！你想来为死去的同僚报仇吗!?”从青山和根岸的谈话中优子了解到原来是青山杀死了哥哥，而黑衣男人就是哥哥信中所说的根岸。关键时刻优子的手铐挡下了青山的利刃，紧接着发生了雪崩。（此时要和青山争抢灯柱，最好等雪崩马上就要过来时再到灯柱前按下R1推开青山后抱住灯柱）。

雪崩过后青山被冲到了悬崖边，此时优子有两个选择。选择“即使这样也会伸手救他”（だけど手を差し申べて助けあげる）就会救下青山。选择“为哥哥报仇”（お兄ちゃんの仇を討つ！）就会把青山踹下悬崖，即使选择这一项旁边的根岸也会装作根本没看见这件事情，优子可以轻易逃脱警察的追查。一切都结束了，优子忘掉了这一切开始了新的生活。

拓植明篇

36岁的普通出租汽车司机，在洪灾中为了多赚点钱搭乘了一名叫做本多凉子的女性乘客。之后拓植跟着凉子展开了一场“惊心动魄”的大冒险。到最后拓植也没弄明白凉子他们到底干了些什么，但他仍然觉得很过瘾并认为自己的行动是正义的。

【1、コンビニ周边】

1、先在超市中选择一些道具，其中在超市门口附近可找到雨伞。

2、出超市，在车库中找到一些道具后与自己车边的工人对话后上车。上车先向西，然后上桥一直向南开。

3、剧情过后上来一名女性乘客（本多凉子）。凉子没有带钱，拓植答应她到目的地后再收钱选择（目的地ではらってくれる人はいませんか？）。

4、到达警察局附近向前开一段后发生剧情，凉子下车查看。

5、选择第一项，把车停到西北面的停车场后下车。在停车场门口附近可找到背包。

6、在附近寻找一番道具后到警察局与凉子交谈。此时如果在佐伯优子篇里没有碰断输油管的话就什么也不会发生。如果碰断了输油管就会发生爆炸。

7、爆炸结束后先爬上旁边的桌子然后再爬上坑，避开爆炸的警车逃出警局。

↑在这里通过喊叫指挥本多凉子逃离火海。

8、再回到坑前，在突出处向凉子叫喊。然后通过叫喊指引凉子的前进方向，分别在不同的突出处叫喊让凉子避开火焰走到坑边。

结局B：如果逃出坑后不管凉子直接回到停车场开车逃跑（与营救员对话选择“客をおいて、この街から脱出する。）就会直接结束游戏进入西崎佳奈篇。

【2、レジデンスーノ谷】

1、开车到达レジデンスーノ谷，与凉子交谈选第四项一同寻找公寓入口。

2、绕过公寓发现后门，然后回到前门与凉子交谈。

3、开车向北再向东转，向前不远发生公路坍塌事件。下车后跟着凉子到公寓，下到B2F找到轮胎，然后再回到出租车前使用轮胎。

↑通过回收箱的物品交流可对攻关有很大帮助。

车修好后凉子回来正好遇到从另一个方向跑来的根岸，原来根岸也是要去佐伯聪的公寓中调查。通过凉子与根岸的对话拓植得知凉子要去新富制药公司本部调查。

在车上凉子告诉拓植自己是新闻报社的记者，并且现在她正在设法调查田边知事的不法政治资金来源。因为她从某些渠道得知现在田边知事和新富制药公司有着不正当的经济关系，并且也有传言说田边知事正在命令新富制药研究某种秘密药品，所以她要去新富制药公司调查一下。而且刚才她去公寓中佐伯优子的哥哥家调查就与这一事件有关。最后凉子拜托拓植也助她一臂之力，拓植虽然听得不是太明白但还是很爽快地答应了。

↑游戏中有很多这样充满魄力的场面，不过撞倒这样一棵大树是否有些夸张了。

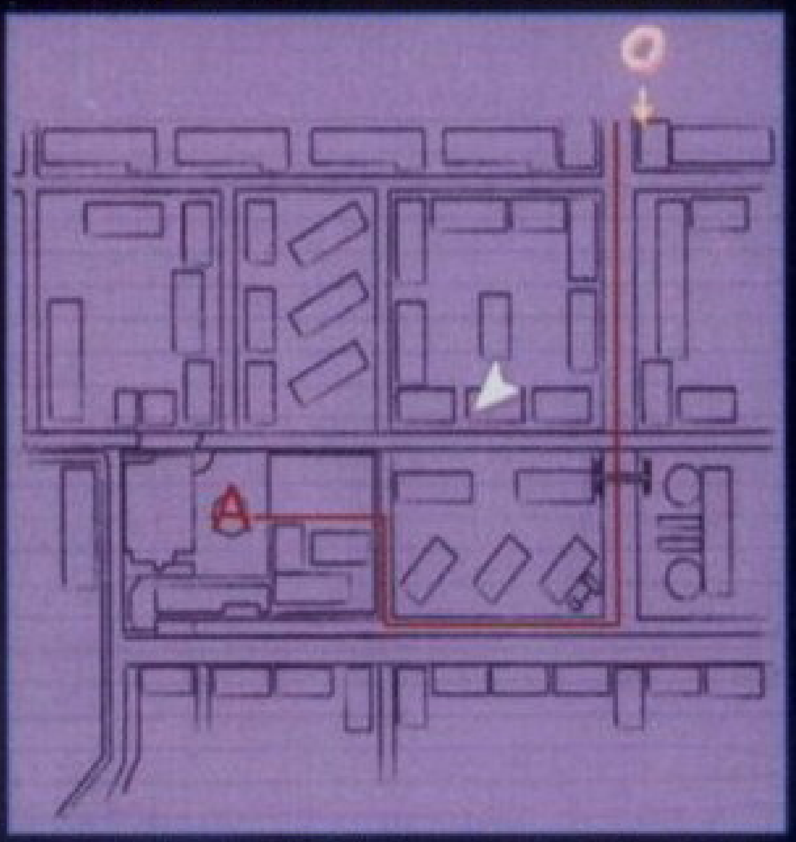
↑这样“恶搞”的道具也有不少，虽说这种道具稍微也能起到一些保暖的作用……

【3、新富制药公司】

1、开车进入公司后一直向南，从破开的铁丝网进入停车场把车停下后下车。
2、进入新药研究楼。在有记录点的屋子找到新富员工卡（新富カードキー）。
3、在记录点屋子西边的中央部屋门前使用员工卡。
4、穿过中央部屋，在第一研究室和第二研究室中可以找到一些道具。到达第三研究室与凉子对话得到机密文件。
6、要出研究室时发生剧情，凉子被关住。下楼回到出租车里，这时可以选择去三个地方，先去アンジェリーナ。
7、到达アンジェリーナ后把车停在餐馆一层停车场，然后在露天停车场找到一个看地图的女子，告诉女子自己是出租车司机（选择“タクシ-の运转手です”）。

↑本作中这辆出租车看似普通，实则通过能力极强。完全可去参加达卡尔拉力赛了。

8、女子答应坐车，回到停车地点开车出发。
9、自动来到“泉ニュータウン”后从女子那里得到宝石后女子下车。
10、顺着地图的路线在A点找到根岸。见到根岸后拓植向他说明了现在凉子所处的危急情况，但根岸听完后却要求拓植先开车带他去奥富水坝，并且说那里有紧急情况需要处理。拓植刚要辩解，根岸却一下掏出枪来，没有办法拓植只好先带着跟岸向奥富水坝出发了。



↑整个城市都快被淹没了要尽快找到根岸。

【4、奥富水坝】

1、顺着山路一直向前开到尽头发现没有路了。稍微向后一点顺着东面的小路前进，把车开到河里过河后开回公路，一直向前到达大坝。
2、到达大坝的“中继局”与根岸交谈。出屋后下楼梯在东面的小屋中找到空油桶。
3、回到中继局调查地下室记录点旁的油罐，使用油桶装满油。出屋后大坝开始坍塌。
4、顺着窄道小心向前走，当水流冲不到窄道时再通过。回到出租车把油装满后根岸回来。
5、自动来到“富坂商业高校”附近。顺路向前开出一段后会有洪水追来，迅速开车向前避开障碍物逃脱（注意不要撞到从学校中跑出来的学生）。
6、回到新富制药，这里已被水淹，小心开车到停车场。进楼回到第三研究室调查闪蓝光的电脑发生情节。
7、向跟岸建议把水抽出（选“水お抜けないのか？），然后到研究室西边的拐角调查墙上的闸盒打开通气开关放出研究室中的水。
8、回到研究室救出本多凉子。趟水回到电梯，回到楼下车中。
9、情节过后有洪水冲来，迅速开车越过水沟，然后躲开障碍物顺楼梯开到中央大楼，在中央大楼中开车上楼梯从裂开的玻璃处冲出。
10、一路向前不要停，直到从新富制药脱出。自动到达富坂地铁站附近，在前面的停车点下车发生情节。

根岸好像完成了自己的任务于是和凉子告别了，在走之前根岸很诚恳地向拓植表示感谢，但拓植到最后也没弄明白神秘的根岸到底是什么人，凉子在一旁暗中告诉拓植根岸可是个很“可怕”的人。这时拓植想起凉子还没有付车钱，于是凉子又推托说到编辑部再付车钱。拓植和凉子来到编辑部后凉子发现自己的前辈须藤还在这里，于是把从新富制药得到的机密文件交给了须藤，但须藤并不同意凉子一查到底的做法，因为新富制药也确实为当地经济做出了不少贡献。而凉子仍然坚持要揪出田边知事和新富制药之间的内幕。两人争论了半天凉子才想起来要付拓植车钱，于是凉子管须藤借了钱付给拓植。经过这么一番折腾拓植终于拿到了车钱，正当他开车要离开时凉子又追了出来拜托拓植开车把她送出镇子，拓植不禁开玩笑说：“是不是又要等到达目的地后再找别人来付钱？”于是拓植带着凉子开着撞得“面目全非”的出租车又出发了……。

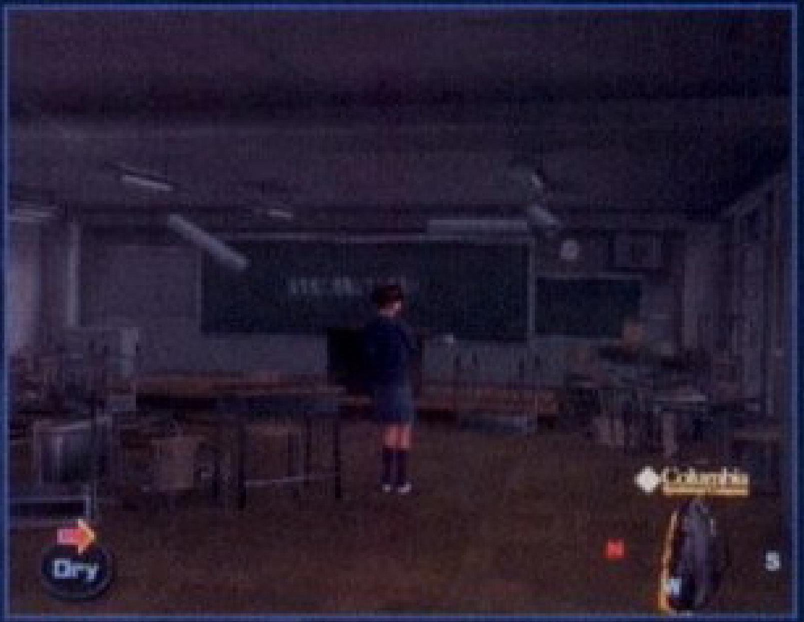
肆意的洪水，蔓延的病毒，究竟是天灾还是人祸!?

西崎佳奈篇

高中一年级的豆蔻少女，性格非常内向平时沉默寡言，也因此时常被自己的同学“绫乃”等人欺负。在这次灾难中佳奈被独自落在了教室中，但她并没有惊慌，不但自己成功逃生还救助了遇难的老师比嘉夏美和同学绫乃。通过这件事佳奈可能会对自己有了新的认识。

【1、3号馆】

佳奈从铁箱子中出来时一片狼藉的教室已经空无一人。佳奈缓了一阵神后才想起来自己是被绫乃她们关在了铁箱子中。以绫乃为首的一群女生经常欺负沉默寡言的佳奈，这次校内紧急广播让同学们赶快到体育馆避难，于是绫乃她们又想出了新注意，把佳奈关在了铁箱子中。并且绫乃她们在临走时还嘲笑佳奈说：“这下你也不用去避难了，那里肯定会很安全。”



↑佳奈从铁箱子中出来时教室中已经是空无一人，现在必须赶快去体育馆。

1、出教室，进入走廊中的1-C教室。
2、顺着教室倒塌的墙到外面，抓住窗台小心移动，从窗户进入另一间教室。
3、在走廊墙上的黑板上面可以取得道具“校内新闻”。

↑这种衣服虽然不太适合于佳奈但肯定很保暖。

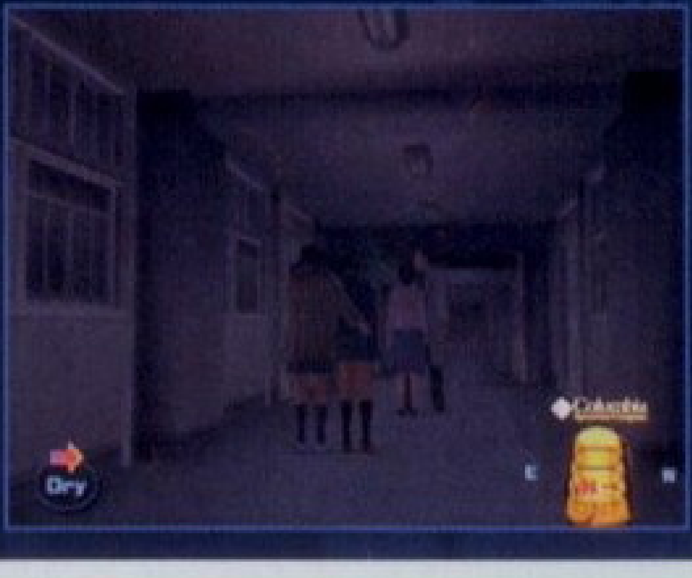
4、一直向前走，到达洗手间前发生剧情。此时不论选那一项紧接着都会有变态教师袭击佳奈。
5、迅速跑下楼梯，再从出口跑出楼，注意躲开拓植明开过来的汽车。迅速跑到2号馆。

在西崎佳奈篇中，佳奈到达一些地方或者调查一些特殊物品（比如跳箱或鞋箱等等）时就会勾起相关的回忆，这些回忆都会以“相片”的形式存储在佳奈的特殊能力“回忆”中，玩家在游戏过程中可以随时查看。并且这些回忆也和之后的剧情有关，如果选择B结局结束剧本的话佳奈就会把这些回忆到的事情一一都说出来责骂绫乃，所以之前回忆到的越多台词也越多。

【2、2号馆】

1、先到体育馆门前发生剧情，得到消火栓（消化ホース）。
2、到对面的2号馆钢琴室门前找到被压在钢琴下的比嘉，选择“ピアノを动かせそうな物を探してきますと言う”后使用消火栓。
3、救下比嘉后与其交谈选择第一项(はい分かりましたと快诺する)。自动来到职员室。

↑要想办法救出压在钢琴下的比嘉老师。



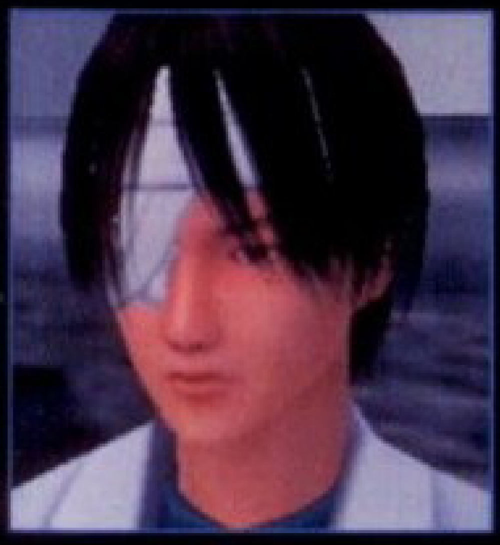
←在这里与速水佑司见面。

4、在2号馆的职员室、校长室、物理室以及3楼都可找到一些道具。然后去体育馆与比嘉会合。
5、靠近比嘉时会发生坍塌，变态教师再次出现。不要管他，抓着钢架向右移动到比嘉身边。
6、跟着比嘉到体育馆里。

【3、体育馆】

1、与男老师对话得到体育馆钥匙。在体育馆大门使用钥匙出体育馆。
2、在门外与回收箱边的女人对话可以得到宝石。
3、回到体育馆与比嘉交谈发生剧情。
4、要走时绫乃请求帮助。选择“绫乃を助けて一绪に行く。”扶起绫乃一起走。
5、扶着绫乃从体育馆塌下来的走廊上去，穿过窗户到楼外，从烟筒到对面楼中。在楼中见到白衣男子。向南穿过楼道上楼。
6、在快到达顶层时发生震动。此时出现分支。
7、分支1：选择“绫乃を助け上げる。”后就会把绫乃救上来，然后和绫乃一起到达顶楼发生剧情。之后会以A结局完成剧本。
8、分支2：选择“绫乃を骂る”之后不断选择第一项之后再选“绫乃を骂る”变换责骂台词直到发生剧情，然后以B结局结束剧本。

←每张相片都代表着一段回忆。



速水佑司篇

非常有前途的年轻科学家，在田边的资助下研究出了足以杀死全市人民的可怕病毒。在剧本开始时速水由于某些原因失去了记忆，在他不断努力找回记忆的旅途中他也了解到了自己所做的可怕的事情，面对过去自己所犯下的错误速水将作出何种选择……

【1、超市周边】

当速水醒来时已经完全失去了记忆，连自己叫什么名字也记不起来了。而一直守在速水身边的成濑看到速水醒来后非常高兴，虽然面对速水的失忆感到很惊讶但还是忙着去为速水准备一些吃的东西。但当成濑走到门口时自己却因体力不支倒在了地上。

1、选择“テーブルの上に寝かせてそっとしておこう。”把成濑抬到桌子上休息。

2、出门可以在附近的超市中找到一些道具。到避难所与营救员交谈选择“気を失っている人がいるんです。”

3、得到听诊器，对成濑使用听诊器。然后再去找营救员得到毛布。

4、对成濑使用毛布，成濑醒来并拜托速水和自己一起去查明自己男友佐伯聪的死因。（在这里速水可以得到关于自己的记忆断片，可以使用特殊技能来恢复自己的记忆。）

5、出门从避难所旁边的路一直向北走到水塘处发生剧情。

6、回到避难所调查蓝色的垫子。然后从记录点屋子旁边的窄道绕到记录点屋子的后门得到船桨（オール）。

7、再回到避难所调查垫子，与营救员交谈选“彼女を休ませるためにこれを貸して欲しい。”

和营救员一起把垫子抬到水塘处。

↑如果之前的佳奈篇以B结局结束，那么速水就会这样悲惨地从水坑中开始剧本。

【2、泉ニュータウン】

在速水和成濑到达佐伯聪家门前时正好遇见从里面跑出来的河村教授。河村见到速水后说：“我正好要去你家找你，都是因为你和聪，现在事情已经变得无法收拾了。”成濑不禁问到底发生了什么事。河村显得很生气，让成濑去问速水，并说这些都是速水和佐伯聪引起的。最后河村告诉速水现在他要去富

↑速水家很豪华，与速水参与的计划有关。

坂商业高校调查一下，并让速水想办法处理掉“尼基多拉”（ニキドナ）。河村走后失忆的速水不仅对刚才的话完全摸不着头脑，连河村是谁也不知道。成濑告诉他河村是速水和聪的恩师，在佐伯聪进入新富制药不久就辞掉了公司里的职务。

1、在佐伯聪的家里找到一些道具后调查卧室中的电脑发生剧情。速水找回了一些记忆，为了帮助速水恢复记忆成濑决定带他回自己家。

2、开船向东划到头后向北，注意不要被吸入漩涡中。在北边的过街天桥附近上岸。

3、通过卡车来到记录点，在记录点附近的卡车中找到拿宝石的女人，连着与她对话两次后交给她一样食物可以得到宝石。

4、在记录点北面的台阶下使用垫子继续向北进发。

5、通过架在空中的钢板后发生剧情，跑下天桥与被压在钢板下的成濑对话选择：“谁か助けを呼んでこよう”。

6、向东面的餐馆前进，途中遇到筱原和藤宫，按照当时筱原一弥篇中所选的剧情发展。救出成濑后向餐馆前进自动到达自己家前面。

7、进入家中后调查桌子上的日记得到一些记忆断片。然后调查并打开电脑。

速水在自己电脑的记录中了解到自己和佐伯聪在一个叫作“阿波罗”的人的财力支持下进入新富制药公司，并且研究出了一种可以杀死全市人民的可怕病毒，病毒的名字就叫作“尼基多拉”（ニキドナ）。而且阿波罗还计划在圣诞前夜把病毒投放到城市中杀死全市市民。速水看到这些记录后极为震惊，简直不敢相信自己会参与研究了这么恐怖的东西，而且这背后还有这样骇人的计划。接着速水想起在佐伯家门前河村教授提到过病毒的容器已经流到了富坂商业高校，于是速水决定立刻赶往富坂商业高校（选择よし、行こう）。

↑速水的特殊技能可以用来恢复他的记忆，之前还要进行一个这样的拼图游戏。

【3、富坂商业高校】

1、在台阶下使用垫子，一直划水进入1号馆。

2、划水穿过楼道发生剧情。在二楼穿过走廊时遇到佳奈。

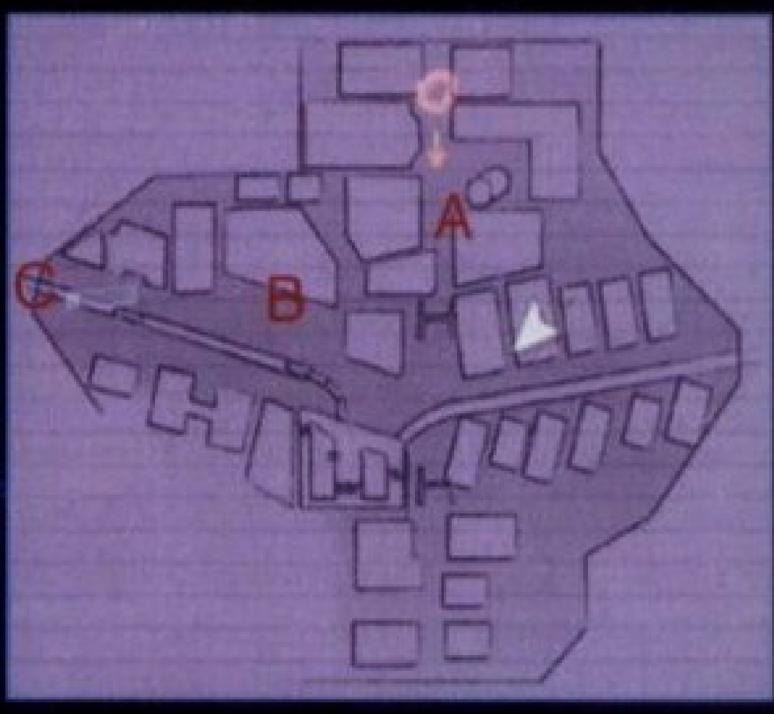
3、通过佳奈来时所走的路到达体育馆找到河村教授。

4、使用特殊技能把“ニキドナの处分方法”一栏中的六块拼图拼起来后再与教授交谈。剧情过后出体育馆调查橡皮艇。

5、先向南在A点找到容器。之后到达西边的B点台阶上岸，在岸上可找到不少道具。调查记录点旁边的旗杆得到市旗。

6、再次回到容器处，用市旗拽着容器前进。

7、快到达刚才的上岸点时有洪水冲来，迅速一直向西脱出到达C点的变电所。



↑此场景中会出现浓雾很不好辨认方向。

【4、变电所】

1、情节过后到旁边的制御室内打开电闸恢复供电。

2、出门后会有铁塔倒下注意躲避，然后回到一开始的开关前发生剧情。

这时田边知事乘直升机过来。原来田边就是阿波罗，在田边小的时候他们村中发生了瘟疫，政府害怕瘟疫扩散于是放火烧了全村，只有田边幸存了下来。于是为了向世人报复，田边找到佐伯聪和速水研制了病毒，现在他就要把病毒投放到全市。

←铁塔迎面倒来，赶快闪开！

3、被扔到河里后迅速跑到左面的栅栏边抓住栅栏回到岸上。爬回病毒容器旁，然后躲过田边的视线爬到电闸边打开通电开关。

筱原一弥篇(后半)

1、剧情过后立刻跑入西面的大楼。

2、顺着楼中的楼梯和电梯一路向上。

3、顶层顺着倾倒过来的建筑到最上层。

4、顺着空中走廊前进，途中后半段回廊会塌陷，此时立刻抓住左边的扶手向上走。在铁塔的最底层遇到受伤的根岸得到CD光盘。

5、一路爬到铁塔最顶层。到达最顶层后立刻跑向中间的柱子抓住柱子。剧情过后游戏结束。

↑一定要抓住，坚持过去剧本就要完成了。

须藤昌幸篇(隐藏剧本)

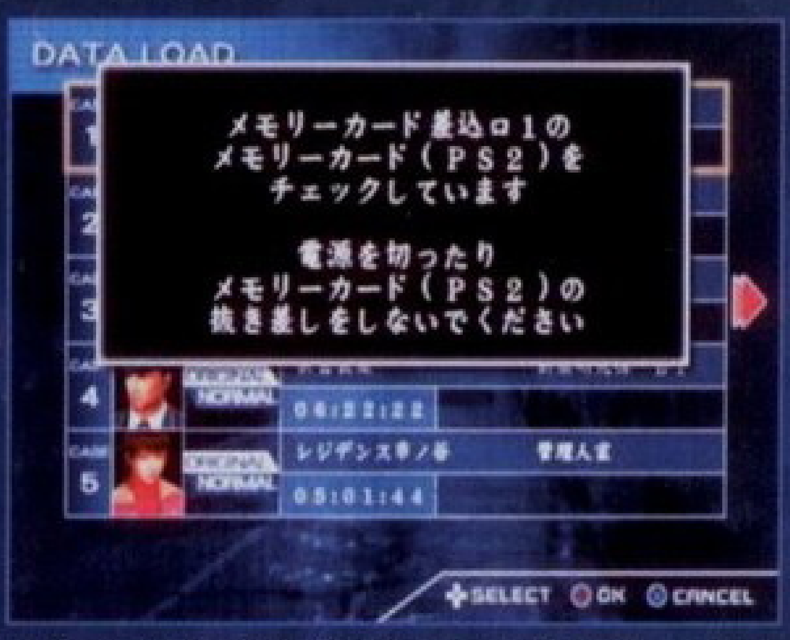
新闻周刊的资深编辑，本多凉子的前辈。须藤有着很强的好奇心，遇到什么可疑的事情后总喜欢通过自己不断的推理找出事情的真相。在这次的灾难中须藤注意到了田边知事的不正常举动，于是自己独自展开了调查。

出现条件：只要在第一个的筱原一弥篇中不是以A结局完成，那么第六个剧本就会由须藤昌幸来完成。另外游戏通关后使用任何一个人物在FREE模式中完成剧本后记录，然后读取该记录选择第六个剧本，虽然选择的是由筱原一弥游戏，但开始后就会进入须藤昌幸篇。

1、在编辑部内找到两份文件“报都新闻”、“周刊报都”，并从中得到情报。调查编辑长的桌子得到恢复道具。

2、出门后上天桥，顺天桥向南后再向西走到筱原一弥篇中的大楼里。

3、之后的流程与筱原篇相同，只是由于须藤的腿有残疾所以移动速度很慢，要注意随时恢复。



↑游戏中记录时的速度真是有点让人不耐烦、不禁让我回想起了PS时代的感觉。

全新的制作组，全新的劳拉，全新的冒险
带你走进充满了传说和秘宝的奇幻世界

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

经过漫长的等待，《盗墓者》系列的新作终于又和我们见面了。本作的难度不高，相信大家都能顺利通关。不过在关卡中隐藏的秘密还是很多的，本攻略将为你作出最完全的大揭秘！

PS2	游戏原名：Tomb Raider・Legend			TEEN
	Crystal Dynamics	39.99欧元	2006.04.07	
动作冒险	DVD-ROM	欧版	1人	149KB

基本操作

按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角
×	跳跃	□	钩绳
△	特殊动作	○	下蹲/翻滚
L1	锁定目标	R1	射击
L2	视角回中/显示道具菜单	R2	投掷手雷
十字键左	照明灯	十字键右	望远镜
十字键上	急救包	十字键下	切换武器
SELECT	PDA	R3键	手动瞄准模式

身为考古学家和冒险家的劳拉，不但拥有超人一等的智慧，更拥有匪夷所思的身手。《盗墓者》系列的玩家当然必须熟练掌握劳拉的各种动作！这里就以图解的方式对《盗墓者・传说》中的各种动作作出详细说明，只要能够灵活运用它们，劳拉就能在冒险的道路上所向披靡了！

动作系统

[跳跃相关]

跳跃是《盗墓者》最基本、最常用的动作。用×键配合左摇杆，可以让劳拉做出不同方向的跳跃动作。按住×键不要松开，跳跃的距离会更远。如果在向前跑动的过程中连按×键，劳拉还会做出一系列的体操跳跃动作，不过并没有什么实用性。在跳跃过程中碰到可以悬挂、攀爬的物体时，劳拉会自动抓住它。

↑劳拉的跳跃动作非常优雅。

[悬挂相关]

跳向较高的物体，劳拉会抓住边缘悬挂在其上。走向物体的边缘，劳拉也会跳下并且返身抓住边缘。不过要注意的是走向物体边缘的速度不能太快，否则劳拉会直接落下去。更安全的方式是站在边缘附近并且按○键。

当劳拉悬挂在悬崖或者较高物体的边缘上时，可以推动左摇杆的左或者右方向横向移动。此时连打△键还可以加快移动的速度。按×键劳拉会爬上悬崖或者物体的顶部，如果在爬上去的过程中按住×键不要松开，劳拉会做出漂亮的倒立动作，不过也没有任何实用价值。按○键劳拉则会松手落下，当脚下是深渊的时候可千万不要松手啊！

↑抓住物体的边缘悬挂身体。

如果在劳拉所悬挂的边缘上面还有另外一层的话，按×键可以让劳拉向上跳起，并且抓住上层边缘。有时候劳拉可能会没有抓稳边缘，此时屏幕上会出现△键图标的提示，按下△键就可以抓稳了。如果没有及时反应过来按下△键的话，劳拉就会掉落。

↑在游戏中要时刻观察周围的环境，找到正确的攀爬路线。

当劳拉悬挂在边缘上的时候，拉动左摇杆的后方向或者左右两侧方向，并且按下×键，劳拉就会朝相应的方向跳出。

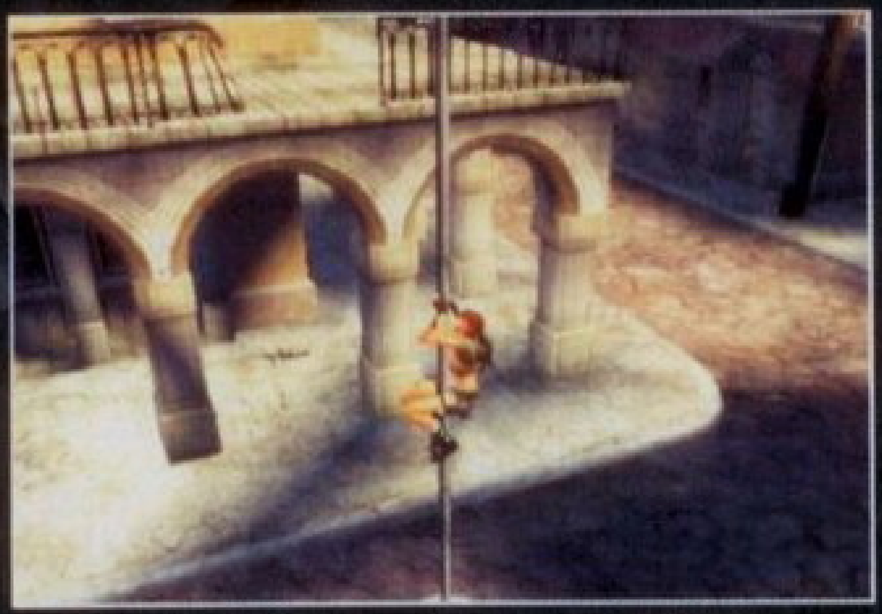
[翻滚相关]

按下○键劳拉便会蹲下身子。在跑动过程中按下○键，劳拉会做出向前翻滚的动作，一般用于穿过较为低矮的洞口。

©2006 EIDOS INTERACTIVE LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

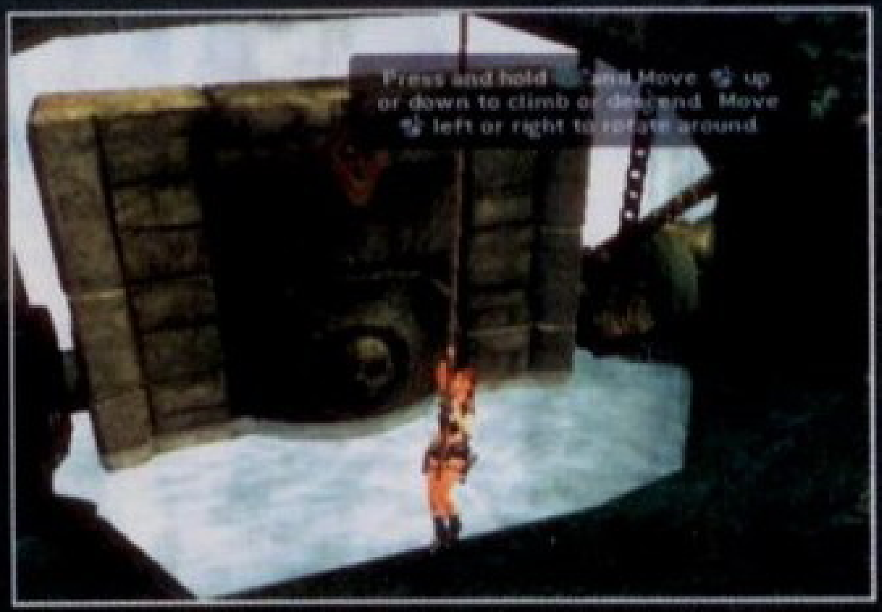
[爬杆相关] 跳向纵向的铁索、柱子等物体，劳拉会自动抓住它。此时推动左摇杆的上或者下方向，劳拉会往相应的方向爬动，并且可以连打△键加快爬行速度。按下×键并且配合左摇杆，可以让劳拉向相应的方向跳出。

当劳拉抓住水平方向的横杆、铁索等物体时，将左摇杆推向与横杆平行的方向可以让劳拉顺着它爬动，可以连打△键加快速度。将左摇杆推向与横杆垂直的方向，劳拉则会做出单杠回环的动作。在恰当的时间按下×键可以让劳拉顺着回环的方向跳出。


↑劳拉可以轻松地爬上旗杆、铁管等物体。

[绳索相关] 跳向空中悬挂的绳索，劳拉会抓住它。此时将左摇杆推向前方，劳拉便会开始作“荡秋千”的动作。按下×键劳拉会向前跳出。

如果在荡秋千达到最高点的时候按下×键，劳拉可以跳得比较远。推动左摇杆的左或者右方向，可以调整劳拉抓住绳索的角度。如果按住△键再推动左摇杆的上或者下方向，劳拉可以沿着绳索向上或者向下爬，调整抓住绳索的高度。



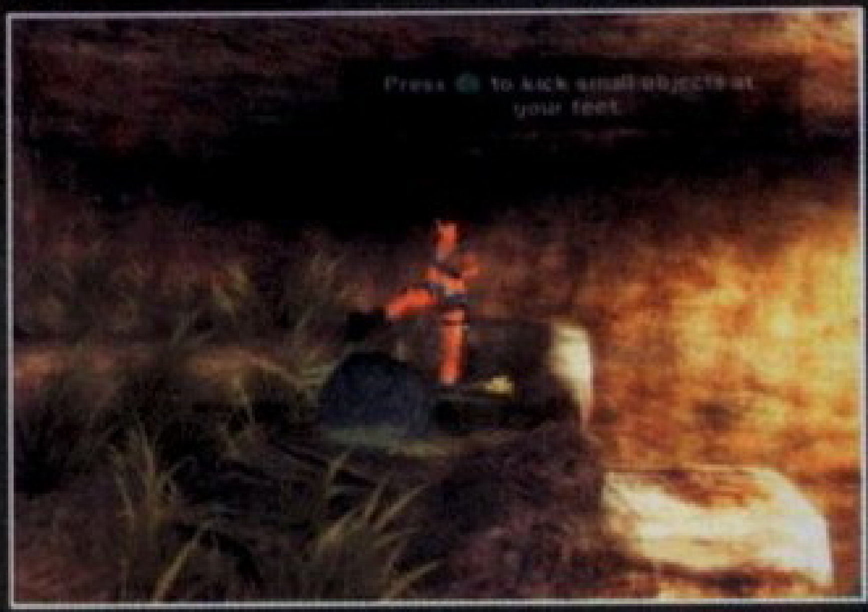
↑抓住绳索之后就可以开始“荡秋千”了。

[钩绳相关] 按下□键，劳拉会向前投出带有磁力的钩绳，可以吸附在某些物品之上。能够被钩绳吸附的物体会用闪光标示出来。用钩绳吸住物体的时候按下△键，劳拉便可以拉动它。一般情况下，如果可吸附的物体与劳拉大致处于同一水平高度，只要面对它按下□键就能自动瞄准了。如果高度相差较大，需要先按下R3键进入手动瞄准状态，将准星对准需要吸附的物体然后再按下□键。此外，在手动瞄准状态中准星的颜色也有提示作用：准星变为红色表示目标是敌人或者是可以开枪打碎的物品，蓝色则表示目标可以吸附，灰色表示目标在射程之外或者无法对其进行操作。

↑空中可以用钩绳悬挂的地方有图标提示。

有时候，在较高处有可以吸附的物体，此时屏幕边缘会出现×键图标提示。按下×键跳到空中，然后再按×键或者□键，劳拉就会放出钩绳悬挂在空中，类似于抓住绳索，一般用于越过悬崖。

[推拉相关] 靠近小木箱等体积较小的物品，按下△键，劳拉会踢它一脚使它向前滚动，这一般用于触发陷阱、机关等等。而在体积较大的物品（如大木箱、石球）等等，旁边按下△键，劳拉会抓住它，然后可以推动左摇杆来将它向相应的方向推或者拉。再按一次△键劳拉便会松手。



↑根据物体体积的不同，劳拉可以作出踢或者

[游泳相关] 在水中推动左摇杆向相应的方向游动，连打△键可以加快游泳速度。按下○键可以让劳拉下潜，潜水时同样可以通过连打连打△键来加快游动速度。按下×键可以让劳拉上浮。注意屏幕左上角的氧气指示器，如果没有在氧气耗尽之前浮出水面可就大事不妙了。

战斗系统

[瞄准相关] 在战斗中有两种瞄准方式。一是自动锁定。只要按下L1键，劳拉就会自动锁定附近的敌人。在有多个目标的情况下，推动右摇杆可以在各个目标之间切换。另外一种是手动瞄准，按下R3键进入手动瞄准状态，此时可以用右摇杆手动调整准星，可以较为精准地击中目标。但此时劳拉无法移动，容易受到敌人的攻击，所以在实际战斗中并不常用到，一般使用于射击特殊目标、解开机关的场合。

[弹药相关] 手枪是劳拉的基本武器。劳拉所携带的手枪子弹是无限的，但是手枪的装弹量只有15发（双枪共30发）。也就是说连续发射15次之后就要装填弹药了。不射击的时候劳拉会将枪插回枪套，此时子弹会自动装满。有时候敌人会掉落枪械，靠近它按三角键就可以拾起来，然后再按十字键的下方向就切换武器。除了手枪之外，劳拉只能携带一种武器。如果再拾起不同种类的武器，劳拉会自动丢弃原有的武器。拾取与自己当前携带的武器同种类的武器，则可以补充弹药。各种武器的弹药都是有一定上限的。此外，根据武器种类的不同，其射程也有区别，要根据场合灵活选用。

↑手动瞄准模式一般用于解开机关。

[战斗技巧] 锁定一个敌人，按下□键，劳拉会放出钩绳把敌人拉向自己。锁定敌人后按×键跳到敌人头顶，然后再按一次×键可以进入“子弹时间”，此时时间的流逝速度变慢，劳拉可以在空中连开数枪，是比较实用的一种技能。锁定敌人之后向他的方向跑动，然后再按○键，劳拉会做出飞铲的动作，将敌人踢到空中。

[投掷手雷] 按下R2键可以投出手雷，按住R2键的时间越长，就能将手雷投掷得更远。一般可以先锁定敌人再投出手雷，以便准确命中目标。

[环境相关] 除了直接与敌人战斗之外，劳拉也可以利用场景中的一些物品、机关来消灭敌人。在设置有此类物品的地方，会有△键的图标提示。按下△键，劳拉就会射击这些物品，例如引爆油桶、打塌石柱等，事半功倍地消灭附近的敌人。

↑射击有图标提示的物品，往往能获得特殊的效果，在战斗中收到奇效。

其它系统

[道具相关] 本游戏中的道具种类并不多，用十字键就可以控制。十字键上方向是使用急救包，急救包可以通过消灭敌人后掉落，大约可以恢复劳拉80%左右的体力。劳拉最多同时携带3个急救包。

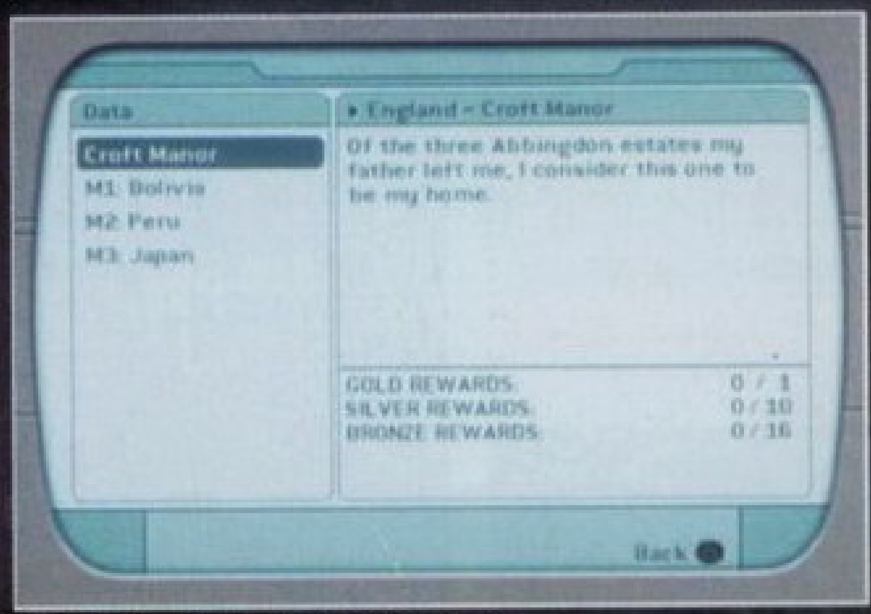
十字键左方向是打开照明灯。在黑暗的地方可以通过照明灯来看清楚周围的环境。照明灯的能量有限，一段时间之后就不能继续使用了。在有日光的地方，照明灯的能量会自动恢复。

↑仅仅使用十字键就能轻松控制游戏中的各种道具，系统非常简洁明了。

十字键右方向是使用望远镜。打开望远镜之后可以用L1、R键来调整焦距。按下△键会进入扫描模式，此时对准可以扫描的物体，劳拉就会对其进行分析，并且告知你这个物体的属性、可能有什么作用等等。卡关的时候可以通过这一功能得到一些提示，也可以用它来发现一些隐藏的秘密物品。

十字键下方向是切换武器，这一功能在战斗系统部分已经做过说明了。

[PDA相关] 按下SELECT键，劳拉会打开PDA个人电脑系统。在PDA菜单中选择Objectives，可以查看本关的任务，如果不知道自己该干什么，可以到这里看看。Data选项则记录了已经打过的关卡的完成情况。选择一个关卡，可以看到相关的简介。右下角的数据分别是关卡完成时间（Completion Time）、是否已经完成时间挑战模式（Completed Time Trial）、获得金秘宝数量（Gold Rewards）、获得银秘宝数量（Silver Rewards）、获得铜秘宝数量（Bronze Rewards）。



↑PDA中记录了一系列数据，例如关卡介绍、完成情况、奖励获得情况等等。

[QTE相关] QTE系统，也就是紧急事件系统（Quick Time Events），在近年的一些游戏中颇为常见（例如《生化危机4》、《战神》等等）。本游戏中同样也有QTE系统，在游戏中可能会遇到某些突发事件，此时屏幕上会出现按键图标的提示，要根据提示及时准确地输入按键，否则就会Game Over。

→按照屏幕上的提示迅速输入按键，逃离险境！

伴随劳拉·克劳馥的脚步，踏遍各个大洲的遗迹 凭借超人的智慧和敏捷的身手，赢取光荣和财富

第一章：玻利维亚

在出发点左前方的角落里，可以找到一个铜秘宝（1/10）。接下来从断桥跳过去，对面的角落里又可以找到一个铜秘宝（2/10）。游过小水潭，并且爬上高台，将前面挡住去路的巨石推开，就可以跳到对面的平台上了。

爬上右边石壁上垂下来的藤，向上爬一点之后再跳到右边的另外一根藤上，然后再跳至右边的石台。前面空中垂下来一条绳索，跳过去抓住它，不过先不要荡到对面的洞口中去。调整一下角度，可以看到左边还有另外一个洞口。跳进左边的洞口，沿着山洞走几步就能看见地上放着一个银秘宝了（1/5）。捡起它之后从前面的出口跳下到下层的另外一个山洞中，向左走出来。

从洞口跳上对面的石台，劳拉会回头看见旁边的石壁上有一条细细的边缘。跳起来抓住边缘，然后向左边一直横移到尽头，再跳到对面的溪流之中。走了没几步，前面一个巨大的石球滚了下来，赶快贴紧左边的石壁躲开。从前方的石台跳上空中的横杆，向左边挪动一点之后再跳上前面另外一根横杆，然后再跳过去抓住前面石壁的边缘。向右移动一点，跳过去抓住右边边缘。

劳拉会发现一个正在警戒的敌人。爬上石壁，开枪把他击毙。往前走一点，可以看到一根树干，左边可以找到铜秘宝（3/10）。爬上树干旁边的高台，，将高台上的巨石推下来，压住树干的一头，另外一头便翘了起来，一根树枝形成了一条横杆，可以借助它跳上前面的石台了。

前面的去路被一个圆盘挡住了。放出钩绳吸住它，将它拉倒。消灭两个敌人，然后从前面水流后面的石沿跳上去。这里的石沿会崩塌，要利用△键快速移动的方式来迅速挪动到左边，然后跳上背后的横杆。通过一根石柱，跳至上层的平台上，然后抓住空中的绳索，荡到对面的水流后的石台上。先往左边走一点，可以看到上方有一个洞口中藏着铜秘宝（4/10）。回来向右走，通过两根横杆跳到对面。消灭一个敌人之后，再用钩绳吸附住空中的悬挂点，跳过断桥。

往前走几步，调整一下视角，可以看到左边高处有一个铜秘宝（5/10），劳拉无法直接拿到它，所以放出钩绳将它拉过来。沿路向前走，

←这个秘宝很容易不甚错过，要用钩绳将它拉过来才能获取。

滑下斜坡，消灭敌人后在右边角落里找到铜秘宝（6/10）。消灭另外几个敌人，可以在附近找到一条绳索。不过先别着急跳上它，在另外一边的角落里还可以找到一个铜秘宝（7/10）。

通过绳索跳到对面，消灭所有的敌人。爬上石阶左边的石台，有一面墙壁的颜色和其他地方不一样，开枪把它打碎找到银秘宝（2/5），再从石阶上去进入通道中。利用钩绳跳过前面崩塌的地板，往前走几步，从左边的角落中找到铜秘宝（8/10）。在下一个房间中爬上铁链并且

←这种隐藏在墙壁后面的秘宝也容易被错过，要仔细搜索。

跳入高处的洞口中，然后跳下到另外一个房间。

沿路跳入水潭，潜入水中向右游一点浮出水面，可以找到铜秘宝（9/10）。回到水中，沿着铺有闪亮的细沙的通道游，再浮出来爬到另一边。消灭一只豹子，小心躲开前面通道中忽然挤压过来的石闸，趁着石闸分开的空隙跑过去。前面的通道又是连续两道石闸，这次不能直接跑过去了，将角落中的铁笼子推出来，让它卡到石闸中间，这样劳拉就不会被石闸压到。推着铁笼子一直走过两道石闸。

来到一个大厅当中，可以看到对面的出口被关闭了，地面上有三个按钮。先走到右边的角落，这里有一个铁箱子，可以把它拉过来压住一个按钮。角落里还可以找到铜秘宝（10/10）。左边低处可以看到一块石板下面压着一个铁箱子。而在另外一边还有一个铁箱子，也就是说如果能将它们搬上来的话就能压住剩下的两个按钮了。不过实际上，这里只需要其中之一就行，因为劳拉可以踩住第三个按钮。而且，如果你想得到金秘宝的话，就一定不能使用第三个箱子。

跳下去，先消灭豹子，然后把石板下面的箱子拉出来。然后再将箱子推上石板的一头。石板的另外一头翘了起来。从旁边的石台跳到石板的另外一头，这样就将箱子弹射到了高处，落在按钮旁。将它拉过去，压住三个按钮其中中间那一个。

现在只剩下一个按钮没有被压住了。注意不要直接踩上去，否则的话出口的石门就会完全打开，你便失去了得到秘宝的机会。使用翻滚动作，从按钮的角上迅速翻滚过去，这会触动一小段剧情，显示石门正在打开。但由于劳拉并没有站在按钮上，所以石门打开一半就不能再继续上升了。如果你仔细观察的话，你会发现石门的左右两侧有一道小凹槽，而石门两边的墙壁上也各有两道凹槽。小心地踩上按钮，等到石门上的凹槽大致对齐墙壁上两条凹槽中上面的那一条时，

←在这个谜题中，要利用这块石板来讲箱子运到上层。

迅速从按钮上离开。

接下来，跳上左边角落的铁链（以劳拉面对出口的方向为准）。通过一系列跳跃，来到石门的旁边。跳起来抓住墙壁上的凹槽，然后跳过去抓住石门上的凹槽，然后再按住×键跳起来抓住石门的顶端，这样就可以爬到上面的洞中拿到金秘宝了（1/1）。

跳下地面，石门虽然只打开了一半，但已经足够劳拉走过去了。不过还是先不要急着离开。跳到左边的石柱上（以背对石门的方向为准），抓住边缘移动到另外一头，再爬过铁索，可以找到银秘宝（3/5）。

原路返回，可以进入石门了。接下来马上触发了一个陷阱，按照屏幕上的提示输入正确的按键就可以躲过。在躲避陷阱的过程中可以看到下面地洞中有一个银秘宝，不过暂时无法拿到。沿着通道向前，在通道尽头抓住边缘，移动到右边，然后利用石沿逐层落下。消灭一只豹子，注意到旁边有一块墙壁颜色有异，将它推开就能进入秘密通道找到银秘宝（4/5）。

回到之前的房间，从角落较高的地方跳上铁架，铁架便会转动起来，这样就能再继续跳向下一个铁架了。跳过三个铁架之后，抓住了墙壁上的一道石沿。移动到右边尽头，再向右跳过去抓住另一边的石沿。跳向身后的铁架，就可以跳进墙壁上的洞口拿到银秘宝（5/5）。再跳到石沿上来，利用右边的几道石沿跳到出口。从通道离开，动画结束之后迅速向前跑，小心跳过木桥断裂处。将敌人消灭之后就过关了。

第二章：秘鲁

从本关开始的地方直接向右走来到右边的屋子后面，借助一个较矮的小屋跳上屋顶。抬头向上看可以看到一个闪光的路灯，表示可以用钩绳悬挂。跳起来在空中按□键放出钩绳，荡到对面的屋顶上，然后从前面跳下去拿到**铜秘宝（1/8）**。用木箱跳过木栅栏离开这里。

来到前面的广场，动画结束后消灭所有的敌人。在这个广场的角落里可以找到一个小木棚，跳上木棚顶部，再爬上旁边的屋顶，借助两根横杆跳到另外一个屋顶，拿到**铜秘宝（2/8）**。跳回地面，仔细找一找，还能在广场另一边的角落找到**铜秘宝（3/8）**。

接下来爬上旗杆，跳到二层。旁边的房门可以打开（靠近按△键），在房间中找到**银秘宝（1/2）**。离开房间，利用钩绳跳到对面，进入房中可以找到一些手雷。然后再从另外一边的门出去，又是一番激战，清理掉街道上所有的敌人。仔细转一转，在一个角落中可以找到**铜秘宝（4/8）**。

来到街道的尽头后，开始进入驾驶摩托车的部分了。驾驶摩托车的时候按

←驾驶摩托车作战非常刺激。

×键是加速，按□键是刹车、倒车，按R1键开火，L1键切换目标，△键射击特殊目标，十字键的上方向使用急救包。

驾驶摩托车的时候有几点要注意：第一是如果在高速前进的时候正面撞上障碍物是会直接死亡的，一定要小心；其次与敌人战斗的时候多多左右摆动，这样就会减少自己被击中的机会。路上可以得到一些急救包，由于在战斗过程中不可避免地要损失体力，所以要注意及时补充急救包。靠近急救包的时候宁愿稍微放慢一点速度，不要错过了。在有△键图标提示的地方可以按△键射击特殊煤气罐，炸开道路上的障碍，或者炸死周围的敌人。最后要提醒的一点是如果速度太慢了就导致任务失败。最开始的时候可能会觉得有一点难度，但是只要多练习几次熟悉了摩托车的操作以及道路情况之后就能顺利通过了。最后会遇到几辆卡车，消灭卡车上的敌人，将摩托车开上卡车车厢。

一段剧情之后，劳拉开始回忆当年的情景。先用翻滚通过前面的矮洞，进入山洞中。按R2键可以扔出照明弹。跳上头顶悬挂的铁管爬到对面，向左走一段距离可以看到阿曼达似乎被什么怪物追逐，而山洞也崩塌了。走进另一边的通道，从铁栅栏下面的缝隙翻滚过去，劳拉会看到萨拉的尸体。踩上旁边的地板会触发一个陷阱，很多长矛从墙壁上伸了出来，好在这些长矛大都已经折断了，没有伤到劳拉。将旁边的箱子推过来，踩着它抓住空中的一根长矛，利用长矛跳上前面的高台，可以找到**铜秘宝（5/8）**。然后再跳向对面的墙壁，抓住边缘移动到左边，跳到左边的高台上。

在下一个房间劳拉看到了肯特。将压住地面机关的石球推开，使墙壁上的长矛机关缩进去，就能利用绳索跳到上层，然后进入门中与肯特会合了。不料肯特遭到了一个可怕的怪物的袭击而丧命。动画结束之后，赶快操纵劳拉沿着通道向前跑，跳入到下一个房间。在石台上找到一个石球，将它推下来压住机关，让墙壁上的长矛伸出来。然后再从石台跳上长矛，并且跳过绳索来到对面的平台，右边角落有**铜秘宝（6/8）**。进入通道中。小心利用头顶的铁管越过陷阱。经过一段剧情之后回到了现实中。

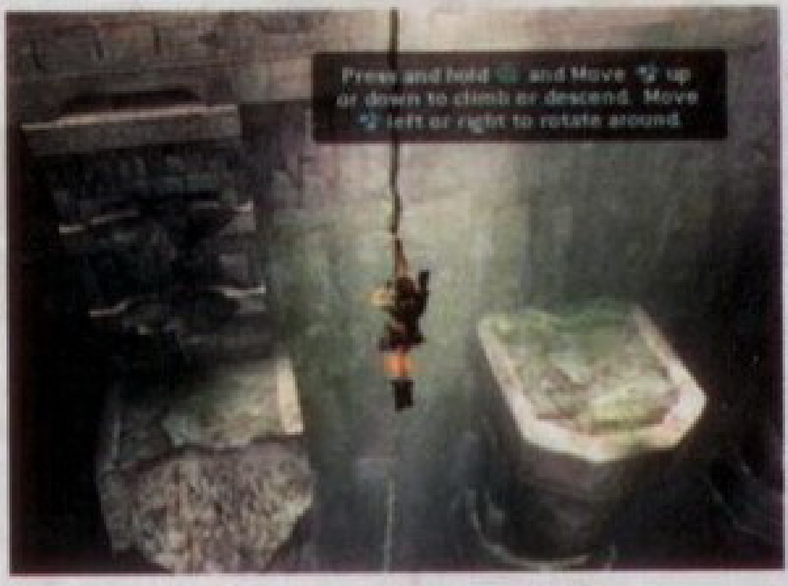
在这片场地中搜寻一番就能找到两个**铜秘宝（7/8、8/8）**。跳入水中，沿着通道一直游到一个大厅，途中注意浮出水面补充氧气。到大厅之后，拉动四个角落的开关（按△键）将水排出，然后在大厅里找到**银秘宝（2/2）**。从墙壁上的洞口出去，利用周围的石台和钩绳爬上斜坡，然后躲过崩塌的地板（紧急输入按键）。

逃离陷阱之后往右上方看，可以看到一个石台上有一个大石球。放出钩绳吸住石台顶端的吸附处，将石台拉倒，把石球放了下来。前面的大厅中还有另外一个石球，地板上有三个按钮。将两个石球分别压住左右两边的按钮，大厅两侧的雕像机关被打开了。从石梯爬上右边雕像的顶端，找到第三个石球，将它推下来压住第三个按钮，打开了中央

←劳拉回到了当年的记忆中。

的密室。进入密室引发剧情。剧情动画结束后，跳上右边的石壁，抓住缝隙跳到顶端，再跳向前方的石梯，爬到另外一座雕像顶端，借助石台和石沿前进，直到跳到一条绳索上。向左边看，可以看到有一个毁坏的石台，石台上方的墙壁上有石沿可以攀爬。调整好高度和角度，跳向石沿，然后移动到左边进入通道，将里面的石球推落到大厅中。小心回到大厅的地面，将这个石球也推到中间的按钮上，大厅里的石棺会升起来，露出了**金秘宝（1/1）**。

接下来再按照刚才的路线来到绳索上，这次跳向右边的石台，顺路回到刚



←这里向左跳就能找到秘宝。

才排光水的大厅，从绳索爬上去，再一路回到最初的区域，消灭所有敌人就可以过关了。

第三章：日本

与吧台的服务员对话（按△键），然后从大厅右侧的通道来到西村的办公室，与他对话之后再回到大厅，一段剧情后消灭所有敌人。接下来从另一侧的通道进入电梯，来到屋顶。旁边有一个铁架中间放着一个汽油桶，按△键引爆汽油桶，炸开铁架，就可以顺着铁管爬到屋顶了。屋顶有一个玻璃罩，先不要管它，再跳上一层，打碎木箱（用手动瞄准方式）得到**铜秘宝（1/6）**。

回到玻璃罩旁边，放出钩绳将它拉开，跳进房间中。在房间的一层可以找到两个木箱（有一个在楼梯下，一个被一堆纸箱围住），分别是**铜秘宝（2/6）**和**银秘宝（1/4）**。骑上摩托车离开房间来到天台，从断桥处飞跃而过（需要紧急输入按键）。躲开险情之后先落到下层的木板上，在另一头的木箱里面有**铜秘宝（3/6）**。

回到上层，利用横杆跳到对面，再射击前面的挂钩放下悬挂着的铁框，然

←在屋顶用钩绳拉开玻璃罩。

后抓住绳子跳过去。在尽头处抓住铁索滑行到对面的平台上。用钩绳把左边的铁架拉过来，趁它靠近的时候跳上去，然后再用钩绳钩住前面的悬挂点，荡过拐角。如法炮制跳过几个铁架之后落到屋顶，消灭敌人后进入室内。先沿楼梯向下，在木箱里拿到**铜秘宝（4/6）**。沿楼梯到上层，这里有一道门，先不要进入。继续沿楼梯向上到顶层，在栏杆断裂的地方走上铁管，然后跳向左前方墙壁，抓住边缘挪动到右边，再跳向身后的铁管，便可以找到装有**银秘宝的木箱（2/4）**。回到刚才那扇门，进入办公室里。消灭所有敌人之后可以在办公室里面找到一个装有**铜秘宝的木箱（5/6）**，而另外一边高台上有两个文件柜，其中一个装有**银秘宝（3/4）**。

用钩绳将房间中央的大屏幕拉斜，然后开枪射击大屏幕顶端的两个挂钩，就能让它倒塌下来。爬到大屏幕后面，从房门出去。从铁管爬上铁架，然后经过一系列的跳跃来到屋顶。途中需要多次用到钩绳，注意发光点的提示。最后还要注意有些横杆是会崩塌的，要迅速跳出，不能悬挂太久。

进入室内之后消灭敌人。从进来的地方向右走上楼梯，可以在一个箱子中找到**铜秘宝（6/6）**，而在大厅左侧的一个小房间里有四个柜子，其中一个放着**银秘宝（4/4）**。然后从大厅左侧的玻璃

门进入。右边走廊的尽头有机关枪，把旁边的大铁球推过来，用它挡住身体通过走廊。在下一个大厅中消灭掉敌人，然后用钩绳拉动屋顶悬挂的大龙，用它撞破玻璃。从撞破玻璃的地方爬上，先不要进门，往右走找到一个红色的大箱子，把它从撞破玻璃的地方推下去摔碎，就能捡到金秘宝了（1/1）。再爬上撞破玻璃的地方进门。

首先从雕像后面的铁杆爬上二层。Boss高本的攻击方式是放出能量波，能量波离地面的高度有两种情况：离地面较高的话就用翻滚躲避，离地面较低就用跳跃。只要看准他的攻击方式灵活躲避，他就不难打败了。

第四章：加纳

向前走到悬崖边跳入水中。在水中仔细搜寻一下，可以找到两个铜秘宝（1/5、2/5）。另外可以看到小岛正下方的一个洞中还有银秘宝，但是水流太急，无法游过去。爬上小岛，可以看到一道水闸。从水闸右边的石台跳到绳子上，将水闸拉上来一点。然后用钩绳将水闸拉倒，分开瀑布，露出进入神庙的道路。不过先不要进去，跳回水里拿到小岛下方的那个银秘宝（1/4）。

←拉开水闸之后，瀑布分开，露出了通往神庙的大门。

回到小岛上进入通道。在水潭前用钩绳把浮板拉过来，踩它跳上空中的绳子荡到对面。在一道机关前踩上地板上的按钮打开前面的门，然后迅速跑过去进入一个大厅。消灭敌人之后，从对面右侧的石台爬上去捡到铜秘宝（3/5）。然后从旁边跳上绳子，向前面的石柱荡过去。将石柱踢倒，于是这一边的大水车开始转动了。跳上水车上的横杆，让它将劳拉带到对面，然后再通过一系列的石台和绳索，跳到大厅对面的另外一个水车上。越过它跳上石梯，然后一路爬上，直到来带一个干涸的水池。从入口右边的石台跳上去，然后绕到右边，找到铜秘宝（4/5）。然后爬上旁边的石台，跳到空中悬挂的巨石上。等前面的巨石升起到足够高度之后，跳过去再迅速跳上对面的高台。跳上对面的石柱，利用石缝再跳到下一根石柱上，然后落下来。跳上水面上飘浮着的木筏，利用钩绳钩住柱子，将木筏拉到另外一个房间中，就可以从木筏上面跳到右边的岸边了。不过，首先下水游到左边爬上岸，可以在角落找到银秘宝（2/4）。回到木筏跳上右边的岸边，再从石梯跳上巨石。和刚才一样，等下一块巨石升起到足够的高度再跳过去，并跳上下一个平台找到铜秘宝（5/5）。用钩绳再跳过下一个平台，也跳上石柱，抓住缝隙一直向右边跳，最后来到一个平台上。踩上平台的按钮，让前面的一块石板翻过来，放在石板上的巨石掉落了。离开按钮，踩着石板跳到一个雕像前。继续向前跳到另外一个平台，拉动木箱压住按钮。跳回到第一个平台上，踩下按钮让石板翻转。离开按钮之后，迅速跳回雕像所在的平台，用钩绳拉动雕像中央的机关，打开了闸门放下水流。顺着远路一直返回到有水车的大厅，原本不动的那个水车也开始转动了，借助它跳上对面的平台，进入通道中，小心躲开通道中的尖刺机关。再往前走碰到了旋转的刀刃，推着旁边的石块卡住刀刃就能走

←用石块卡住旋转的刀刃，就能有惊无险地通过这里。

过去了。而下一道刀刃机关则需要看准空隙跳跃和翻滚躲过。躲过巨石来到一个平台上。首先爬下左边的梯子找到银秘宝（3/4）。爬回平台，向右边跳上横杆，利用横杆、石缝、铁架等一系列跳跃之后，来到上层入口，重新进入神庙。用钩绳跳过通道中的陷阱。走出通道后来到一个平台上，向右跳过两根横杆，然后再跳到石柱上抓住石缝。首先往左跳到另外一根石柱上，找到一张石门，用手雷炸开找到银秘宝（4/4）。再跳回右边的石柱继续向上，来到有吊桥的大厅。消灭所有的敌人，从大厅另一端离开。接下来，你会看到前面有一扇关闭的大门。跳上左边斜坡，有一块巨石滚过来，赶快跳上绳索。跳到右边的斜坡上，小心躲开巨石，来到上层。踩下地上的按钮之后，旁边的门打开了。暂时不要进入，回到斜坡下，刚才那扇大门已经打开了，捡到金秘宝（1/1）。再回到上面，进门开始与罗兰特的战斗。

罗兰特体力不多的时候就会跳到周围的平台上补充体力，所以必须破坏平台。按△键将它打碎露出可以用钩绳吸附的金属部位，然后用钩绳就能将平台拉倒。如此破坏掉全部四个平台之后，罗兰特就任你宰割了。

第五章：哈萨克斯坦

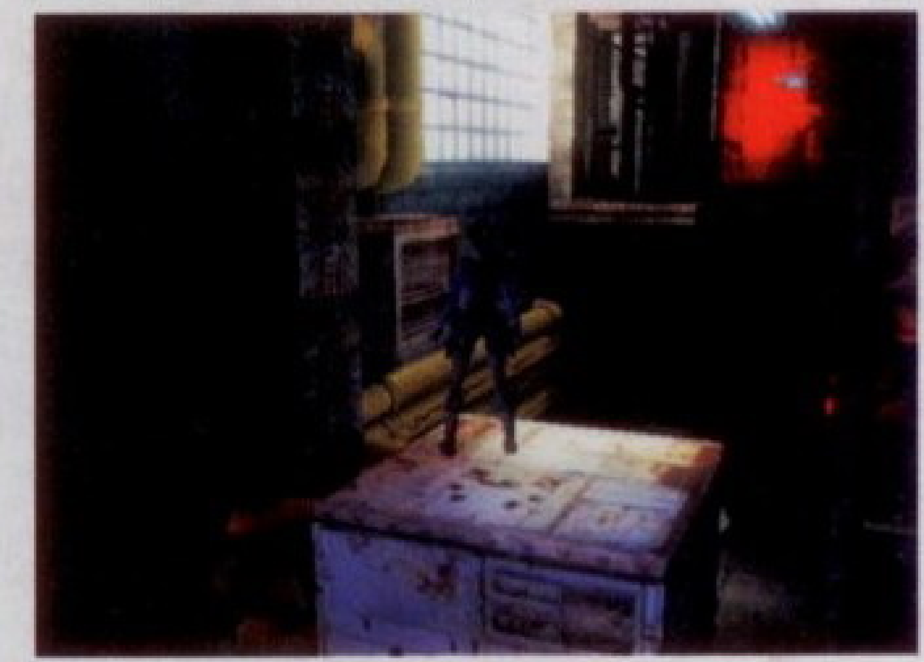
从前面的斜坡落下，输入△键打开降落伞降落到基地屋顶。先从右边经过旗杆跳到另外一个屋顶上，打碎木箱能得到铜秘宝（1/5）。跳落到地面上，消灭所有的敌人，然后进入有玻璃窗的大屋之中。从右边的小屋里面可以找到铜秘宝（2/5）。再回到大屋，找到梯子爬上屋顶，跳上对面的了望塔，抓住钢索滑落到地面。消灭这里的敌人，找到一栋屋子进去之后发生剧情，得到了打开附近大门的密码。出来之后往右走，角落里有三只叠在一起的木箱，把它们打碎，露出铁丝网上的漏洞，进入中央的区域，打碎木箱拿到银秘宝（1/3）。

接下来找到大门，用密码打开门。进入之后注意提防斜坡上滚下来的油桶，消灭敌人，进入控制室。来到控制台附近触发剧情，然后在房间中找到梯子爬上屋顶。爬上警戒台，抓住铁索滑下去，来到一条铁轨附近。此时不需要恋战，骑上附近的摩托车开始追击敌人的火车。接下来又是驾驶摩托车的部分。最后从道路上跳到火车的平板车厢上，顺着车厢向前开，引发剧情。

火车撞毁之后，用钩绳将上方的铁架拉过来，然后借助铁架上悬挂的绳索跳到对面。爬上梯子，然后跳到右边墙壁的铁板上，再通过横杆向左跳，落到下一个平台上。首先跳下平台，打碎角落的木箱拿到铜秘宝（3/5）。跳回平台，同样使用钩绳把铁架拉过来，再跳到对面。按△键打碎上面的通风道铁栅栏。爬进通风道，通道里面有一些通电的电线。注意使用跳跃或者翻滚来避开电线，不要碰到电流。有图标提示的地方要按△键打碎道路上的障碍。在一个深坑处跳落到坑底，打碎木箱可以拿到铜秘宝（4/5）。爬上对面的大箱子，钩住空中的悬挂点跳到出口。

下一个大厅中有一架发电机。左后方的墙壁上可以找到一个铁架，可以跳上去再用钩绳拉开对面铁笼的门，拿到银秘宝（2/3）。然后在房间中找到一个可以爬上的机台，爬上去之后再跳上侧面墙壁的铁架，沿着铁架来到另外一端，跳起抓住空中的绳索，就能放下燃油管，给发电机中加入燃油。用钩绳拉动发电机中央的开关。

从旁边的门进入通道，利用铁架、横杆等装置跳过地面上的毒气。经过有电流的铁管时，要看准电流的间隙，用连打△键加速的方式爬过去。来到一个大厅，前面是一台巨大的电磁枪，



←从这个铁柜上跳向左边墙壁，然后才能为发电机注入燃油。

不过此时能源不足。从右边的斜坡滑下去，消灭敌人。在房间一侧有一个巨大的装置，从装置右边可以找到铜秘宝（5/5）。然后再从装置左边顺着铁管爬上去，一路小心避开电流，最后跳到高处的一个平台上。这里有一个铁笼，用手雷炸开门，可以获得银秘宝（3/3）。

进入控制室，消灭敌人。在铁轨上放着一个核心装置，踩着它跳上墙壁上的梯子，然后顺着铁架一直往前跳到另外一端进入控制室。拉动开关，核心装置开始通上电流了。用钩绳拉动控

制装置。一直将核心拉进通道，然后再沿着通道出去。此时通道中悬挂的电流装置也被启动了。用钩绳拉动它们，趁电流暂时中断的时候跑过去。最后，用钩绳拉开巨型装置上的闸门。

右边的门现在开始开合了。看准时机穿过去，回到有巨大电磁枪的地方，现在它有足够的能量了。按L1可以将物

←操纵巨大的电磁枪。

品拉近，按R1可以将物品推远。将前面悬挂的铁架推到右边最尽头，然后将右边铁门上方缝隙里堆放的几个箱子拉下来。将铁门右侧高台上的箱子推到高台最左端，踩着它跳过去抓住门顶上的缝隙，然后向左移动落到平台上，再跳到刚才挪过来的铁架，通过横杆之后可以找到金秘宝（1/1）。接下来需要跳到电磁枪对面的平台，进入通道。踩上滑车用钩绳拉对面的吸附点，让滑车滑过通道。挡路的铁管可以开枪打掉，而电线则需要下蹲或者跳过。

最后，在大厅中劳拉要面对以前曾经遇到过的那只怪物。首先扳下房间周围的四个开关，放下四个铁球。然后操作房间中央的电磁枪，按R1键将每个铁球都向后推到电流中，使之通电。四个铁球全部通电之后，电磁枪上方的装置便打开了，赶快离开电磁枪，用钩绳拉下中央装置，便过关了。

第六章：英格兰

注意劳拉目光看的方向。那里是一个窗户，用钩绳将它拉下来。到附近找到一个木箱拉过来，踩着木箱跳进刚拉开的窗口，可以得到铜秘宝（1/9）。再从另外一边的洞口钻出去，抓住墙壁上的边缘跳过铁门，拉下电源开关。再跳回来找到“石中剑”，拉下它打开门。

接下来的区域先跳进右边的窗口，找到铜秘宝（2/9）。然后通过墙上的横杆跳到出口。在前面用枪射击铁环，放下木箱跳过去。在右边的角落里找到一个洞，蹲下进入找到铜秘宝（3/9）。再出来找到另外一把“石中剑”，拉下它放下几块木板，露出了一个机关。用钩绳拉动机关打开门进入。

接下来的房间右边有一个通风口，驾驶叉车，把几个箱子在通风口下面叠起来，就能踩着箱子跳进通风口得到银秘宝（1/5）。回到房间中，驾驶叉车沿着斜坡开下去，撞碎正对面的石棺得到

←从这里的洞口爬进去。

银秘宝（2/5）。然后撞开左边的墙壁，沿着通道一直撞过去，铁门也可以用叉车抬起来。到通道尽头，叉车掉进了深坑，使用紧急按键抓住边缘。

向右看有一个铜秘宝（4/9），用钩绳把它拉过来。再向左走到断裂的石梯处，用钩绳拉下前面较远处的铜秘宝（5/9）。从石梯断裂处跳向右边的墙壁抓住边缘，然后经过连续的跳跃，落到一个窗台上。跳向右边抓住石沿，迅速移动到右边尽头，爬上去之后找到铜秘宝（6/9）。然后再落到下层，再经过几次跳跃终于到达地面。

进入旁边的通道，在地面上冒出火焰的地方用钩绳将远处的铁箱拉过来，踩在铁箱上，看准火焰喷射的空隙，经过连续两次跳跃迅速穿过火场。再将箱子拉过来，再次利用它经过第二段有火的地面。再把箱子拉过来，踩着它翻过铁门，在另外一边找到开关打开门。

接下来的房间有三个出口，都被旋转的刀刃封锁着，可以用箱子卡住刀刃进入其中。左边的房间里可以找到银秘

←用箱子卡住旋转的刀刃。

宝（3/5），右边的房间则是另外一个箱子。把两个箱子都拉过中间的刀刃，然后踩着箱子分别爬上左右两边的平台，推动标有I、II字样的石块。再继续将箱子推过前面的刀刃，用两只箱子并在一起跳过火焰。然后找到开关打开出口。

顺着通道来到一个地面上有按钮的地方，向左跳进水中游到对面。用钩绳拉水面上的吊灯，让它晃动起来砸碎墙壁上的窗口露出一具棺材。利用另外一盏吊灯可以砸碎对面墙壁上的窗户，拿到铜秘宝（7/9）。用钩绳将棺材拉到水里，踩上棺材，用钩绳拉墙壁上的灯利用反作用力将棺材拉出水池，压在地面上的按钮上，打开前面的门。跳到水渠中，找到一个开关打开前面的闸门。从对面的水下可以找到铜秘宝（8/9）。然后顺着水流到渠道尽头，爬上棺材，用沟绳吸住墙壁上的灯，将棺材拉回一些，跳进侧面的洞口。在这里再找到一个开关打开另一个闸门，水流会将棺材自动送进来，利用它拿到渠道中墙壁上放着的银秘宝（4/5）。接着从刚打开的开关旁边的通道跳入，落到一个大水池中。

游到水池对面上岸，这里有两支灯柱。用钩绳将左边的灯柱拉到指向左边的墙壁，右边的灯柱拉到指向水池。然后跳上左边的石台，经过几次连续的跳跃，抓住一根金色的链子爬上屋顶。在对面角落可以找到银秘宝（5/5）。

顺中央的绳索跳下到神庙大厅，找到一个断裂的石棺，将它拉到倒塌的柱子旁边。接下来用钩绳拉大厅中央的

←与巨大水怪的战斗。

吊灯，使它冲着大钟的方向晃动。迅速踩着石棺跳上柱子，再跳向悬挂着的石头，就会使大钟与吊灯相撞打开大门。

出门之后碰到一个大水怪。水中有四个铁罐，开枪射击铁罐发出声音，水怪会靠拢过去。此时赶快用钩绳拉下铁罐旁边的开关就能放下大铁笼砸中水怪。重复四次，水怪被杀死了，踩着它的身体进入山洞，滑下通道，躲过另外一只水怪后，回身射击高处的钩子放下绳索，然后从铁门上的盾牌处爬上去，移动到铁门中央跳起来抓住绳索，落到对面得铜秘宝（9/9）。跳回绳子上，跳到对面的高台拉下开关打开门，跳回之前来到过的区域，原路返回。找到标有III字样的石头，将它推进去打开旁边一扇门，得到金秘宝（1/1）。

跳上电梯回到上层，再按本关开始时进来的道路一路杀回去就过关了。

第七章：尼泊尔

抓住石沿，一直向左边移动。经过一系列跳跃，最后在一个平台上可以看到空中有钩绳悬挂点。先不要跳过，从边缘垂下找到铜秘宝（1/9）。然后用钩绳跳向钟乳石，再跳到石壁上绕到另一边，抓住石壁顶端但不要爬上去，挪动到右边找到银秘宝（1/6）。

爬上石壁打碎冰墙进入通道。从通道出来后向右跳，滑下斜坡，经过一连串跳跃抓住一根横杆，再向前跳起到空中使用钩绳，跳进前面的山洞。

马上转过身打碎背后的冰壁，跳过去拿到银秘宝（2/6）。回到山洞，从另一端出去，抓住右边的飞机残骸落到地面。蹲下走过螺旋桨，用钩绳将角落里的铜秘宝拉出（2/9）。然后，跳到下面的飞机机舱残骸附近。先爬上旁边的冰壁，用钩绳拉开障碍物，跳过深坑拿到银秘宝（3/6）。机舱残骸旁边还有一块碎片。将它拉进机舱，这样才能平衡机舱的重量，否则劳拉进入时会使机舱坠落。往机舱里走，发生剧情之后使用紧急按键逃离。

跳向前面的斜坡，在滑到尽头之前起跳抓住横杆。再经过一连串跳跃，落到地面。用钩绳取得铜秘宝（3/9），然后进入右边山洞。跳到做前方的平台，再经过横杆跳上对面的墙壁。经过几次跳跃之后来到稳固的落脚点，贴左边站立，转身可以看到铜秘宝（4/9）用绳钩拿到。再转过身来，从另外一边垂落而下，抓着石沿向左移动，最后可以找到金秘宝（1/1）。

原路回来，抓住左边墙壁上的石缝，跳到一个有很多敌人的大厅，将敌人消灭。大厅角落里和一个高台上有铜秘宝（5/9、6/9），跳到最矮的一个冰台上，开枪打碎旁边的冰壁，找到银秘宝（4/6）。在有铜秘宝的高台上跳起使用钩绳到对面平台，然后再从铁索滑到另外一边。滑下斜坡，在靠近通道口的地方左边有铜秘宝（7/9）。跳上水中的浮冰，在第二块浮冰上开枪击落屋顶的冰块，借助它跳到下一条通道。沿着水流不断有浮冰飘来，借助它们逆流而上，在左侧找到银秘宝（5/6）。最后沿着通道来到神庙大厅。

从右侧石梯走下，到底部时打破右边角落的墙壁得到银秘宝（6/6）。再从石梯回到上层，用钩绳悬挂屋顶的大钟，连续几次跳跃落到对面。左右两边的石阶上各可以找到一个铜秘宝（8/9、9/9）。中央是一扇金色的门，门两侧各有一个升降梯，另外还有大中小三个箱子。将中小两个箱子拉到右边升降梯附近,再把大箱子拉到左边升降梯附近。爬上右边的升降梯，把小箱子拉上来。再爬上左边的升降梯把大箱子拉上来。然后再爬上右边升降梯把中箱子拉上来，最后登上中央平台把大箱子拉上平台，压在金色的按钮上打开大门。

进入大门，劳拉得到了圣剑！用它发出刀光打碎出口的大门，然后连续跳过崩塌的平台便过关了。而最后的一关其实只是一场Boss战而已，有了威力无穷的圣剑，取胜并不是什么难事，大家自己观赏结局动画吧！

以欧洲足坛为舞台经营职业足球俱乐部的模拟游戏。逐一击倒各大俱乐部，目标是世界第一。为了创造出No.1的俱乐部，合理的环境、优秀的员工、还有高水准的球员都是必不可少的条件。

PS2	本刊译名：球会创造欧洲冠军杯			CERO 全年龄
	SEGA	7140日元	2006.3.29	
模拟经营	DVD-ROM	日版	1人	800KB

游戏初期流程与重点注意事项

本代创造球会攻略起始，需要从欧洲六大联赛中选择其中之一。这六大联赛的特色大不相同，而且各自联赛中的升降级条件也各自不同。基本来说在难度上并没有区别（请参考后面的各国联赛进程），选择自己感兴趣的联赛就可以。从英国、法国、德国、意大利、西班牙、荷兰各国的都市中进行选择。

在英国比赛的特征需要大量精力；意大利需要防备性以及战术性；法国重视艺术性的技巧；西班牙属于组织性强的攻势足球；德国足球的特征是高强度高效率；荷兰的比赛中速度和组织是特征。

←玩家选择城市没有顾虑。

选定之后就是城市以及地区的选择，这里跟前几代创造球会的区别就是没有建立资金概念。不管玩家是选择在类似伦敦或马德里这样的中心城市或是偏远的农村地带，都对起始资金没有任何影响。以前作品中选择中心城市会更加耗费资金，所以本代球会创造玩家可以尽情选择大城市。不过要注意的是：选择中心城市的话市民一开始就对足球非常狂热，不过由于其他俱乐部也大量存在所以竞争会非常激烈；选择偏远农村地带的话可能初期市民对足球项目并不感冒，但由于竞争的俱乐部相对很少所以也应该是个不错的选择。选择了不同的联赛、俱乐部以及比赛数，升格到最高层联赛的条件不同。后面会有详细表格介绍俱乐部数以及各联赛的2部的升格条件。比方说参加英国联赛的时候，总俱乐部数是26，一年中进行50场比赛。

接下来就是玩家所扮演的球会经营者名字，可输入汉字。如果在空白状态下决定，会被默认为开发组某个成员的名字。前两项选择以后就不能更改，一定要仔细考虑后再决定。

之后的球衣颜色设计，之后还可以更加系统的选择一次，不必过于介意，随意选择就可以。

之后的队伍类型选择就相对得需要谨慎一些了：选择不同的队伍类型，初期俱乐部中的球员就会相应不同；虽然之后在游戏中可以进行更改，不过由于球员的适应性，需要对队伍进行大换血才能起到实际作用。而且想更改队伍类型是必须要重新聘用监督的。这在游戏初期会变得非常麻烦，所以在选择类型后一段时间内尽量不要进行更改为好。

最后就是秘书的选择，完全取决于个人喜好。在游戏初期，想凑出一支理想球队的话，可供使用的资金很少会大大限制玩家的发展。利用十分有限的初期资金来最大限度地提高整个俱乐部的水平，成为游戏初期必须要认真对待的问题。

四种队伍类型的风格与特征

各种队伍类型在游戏初期都有各自的中心选手。不管玩家选择哪个联赛，只要选择的队伍类型相同中心选手都是同样的能力。每种队伍类型对应的中心选手能力都有自己的特色，对比赛有着不同的影响。在这里介绍一下每种队伍类型的特征以及中心选手。以便于玩家找到适合自己风格的队伍。在初期从赞助商处获得的资金，会由于维护费用和人事费用的支出而逐渐减少。通过贩卖球队相关物品和比赛入场券的收入去达到收支平衡吧。至于设施的的升级提高等项目还是忍到资金比较宽裕以后再考虑吧。

防守反击（カウンター）

从后场开始组织反击类型的打法，是一种有效率的打法。游戏初期的中心选手是10号前锋**サビハヒブ**。攻击速度很快，如果能给他传出妙传的话得分机会非常之大。为了实现这种注重机会把握的进攻方法，前锋队员对来自中场及后场的传球质量有很高的要求。

全攻全守（组织指向）

以“全员进攻、全员防守”为最终目标，重视团队合作的一种打法。队伍全体运动性很高，这种阵型容易运用战术的同时也存在着选手非常容易疲劳的不利因素。中心选手为4号中后卫**バルフィー**，以他作为防守的中心来活用难得的机会。

个人能力（个人能力）

这是一种全队的进攻甚至防守都以一名中心队员作为中心，完全发挥这名队员能力的打法。中心选手是攻击性中场的16号**ビファーラ**，盘带、传球、射门的能力都非常高，把他放置在前场，不仅仅能传出好球，直接突破得分能力也很高。

短传渗透（ポゼッション）

全队控球时间长，控球能力高。向对方密集的防守中突击时可以享受到华丽的传切式足球。游戏初期的中心选手是中场的6号**ブリズローニー**，队伍在初期时队员之间的配合不默契导致传球中有时会引起失误，多从两翼撕开对方的防守效果会很好。

©SEGA Corporation,2006

各种队伍类型的初期选手能力表

队伍类型	球员背号	选手名	国籍	位置	成长类型	盘带	射门	传球	过顶球	技术	头球	阻挡	断球	盯人	定位球	救球	高球	出击	跑动	反应	体力	脚力	统率力	攻击意识	防守意识	跑位意识	视野	速攻理解度	短传渗透	边路攻击	正面攻击	战术越位理解	压迫力	类别
防守反击	1	随机	玩家选择	GK	普通	D	D	B	D	D	C	D	D	D	B	A	A	A	B	A	B	A	B	B	A	D	B	C	B	C	B	D	B	欧洲
	2	随机	玩家选择	LSB	普通	B	C	B	B	C	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	B	B	D	B	B	B	A	B	C	B	B	B	C	欧洲
	3	随机	玩家选择	RSB	普通	B	C	B	B	B	B	B	A	B	B	D	D	D	A	B	B	B	B	B	B	B	B	D	D	C	D	B	B	欧洲
	4	随机	玩家选择	CB	安定	B	C	B	C	B	B	A	A	A	C	D	D	D	B	B	B	B	B	C	A	B	B	B	D	D	C	C	D	欧洲
	5	随机	玩家选择	CB	持续	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	C	C	A	B	B	C	C	B	C	B	C	欧洲
	6	随机	玩家选择	DM	晚成	B	B	B	B	C	B	B	A	B	B	D	D	D	B	B	A	B	A	C	A	A	A	D	B	B	B	D	C	欧洲
	7	随机	玩家选择	DM	持续	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	B	D	B	A	B	B	B	B	C	B	C	C	欧洲
	8	随机	玩家选择	LSM	持续	B	B	B	B	C	B	C	C	B	B	D	D	D	B	B	B	B	C	B	C	B	A	B	D	D	C	D	D	欧洲
	9	随机	玩家选择	RSM	持续	B	B	B	B	B	B	C	C	B	B	D	D	D	B	B	B	B	D	A	C	B	A	B	D	C	C	D	C	欧洲
	10	サビハビブ	伊拉克	FW	普通	A	A	B	B	A	A	C	C	C	B	D	D	D	B	A	A	A	B	A	C	A	A	B	A	B	A	D	B	外籍
	11	随机	玩家选择	FW	持续	B	B	C	C	B	B	C	D	C	C	D	D	D	B	B	B	B	C	A	C	B	B	C	C	C	D	C	D	欧洲
	12	随机	玩家选择	GK	早熟	D	D	C	D	D	C	C	D	D	D	B	A	B	B	B	C	B	D	D	A	D	C	C	D	C	D	D	C	欧洲
	13	随机	玩家选择	RSB	持续	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	B	C	B	B	B	C	D	D	D	D	D	欧洲
	14	随机	玩家选择	CB	早熟	C	C	B	D	B	B	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	C	D	B	B	B	D	D	D	D	D	C	欧洲
	15	随机	玩家选择	LWB	普通	B	C	B	B	C	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	A	B	C	C	B	B	B	B	D	C	D	D	C	欧洲
	16	随机	玩家选择	RSM	普通	B	B	B	B	C	B	C	C	C	B	D	D	D	B	C	B	B	D	B	C	B	B	D	C	C	C	D	C	欧洲
	17	随机	玩家选择	OM	早熟	B	B	B	B	C	B	C	C	C	B	D	D	D	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	C	D	欧洲
	18	随机	玩家选择	LWG	晚成	B	B	B	B	C	B	D	C	C	B	D	D	D	A	B	B	B	D	B	C	B	B	C	B	D	D	D	D	欧洲
短传渗透	1	随机	玩家选择	GK	持续	D	D	C	D	D	C	C	D	D	C	B	B	A	B	A	B	B	D	C	A	D	B	B	B	D	D	B	D	欧洲
	2	随机	玩家选择	LSB	早熟	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	D	C	B	B	B	D	C	C	B	C	C	欧洲
	3	随机	玩家选择	RSB	普通	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	D	C	D	欧洲
	4	随机	玩家选择	CB	普通	B	C	B	C	B	B	B	B	B	A	D	D	D	B	B	A	A	A	C	A	A	A	C	C	C	C	B	C	欧洲
	5	随机	玩家选择	CB	持续	B	C	B	C	B	B	A	A	B	C	D	D	D	B	B	B	B	D	C	A	B	B	B	C	B	C	C	B	欧洲
	6	プリズローニ	俄罗斯	DM	普通	B	A	A	A	B	A	B	B	B	A	D	D	D	B	B	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A	B	外籍
	7	随机	玩家选择	DM	晚成	B	B	B	C	B	B	B	B	B	C	D	D	D	B	B	A	B	D	C	A	B	A	D	C	C	D	B	D	欧洲
	8	随机	玩家选择	LSM	普通	A	B	B	B	B	B	C	C	C	B	D	D	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	B	C	B	C	D	D	欧洲
	9	随机	玩家选择	RSM	晚成	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	D	D	D	B	B	A	B	C	B	B	B	A	B	B	B	D	C	D	欧洲
	10	随机	玩家选择	FW	安定	B	B	B	B	A	B	C	C	C	B	D	D	D	B	B	B	A	B	A	C	A	A	D	D	C	B	B	D	欧洲
	11	随机	玩家选择	FW	晚成	B	B	B	C	B	B	D	C	C	B	D	D	D	B	B	B	B	C	B	C	B	B	D	C	D	C	C	D	欧洲
	12	随机	玩家选择	GK	早熟	D	D	C	D	D	D	C	D	D	C	B	B	B	B	B	C	B	D	C	B	D	C	D	C	C	D	C	C	欧洲
	13	随机	玩家选择	RSB	普通	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	A	B	D	C	B	B	B	C	D	C	C	D	D	欧洲
	14	随机	玩家选择	CB	持续	C	C	C	D	B	B	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	C	C	B	C	C	D	C	D	D	C	C	欧洲
	15	随机	玩家选择	LWB	晚成	B	C	B	B	B	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	A	B	D	B	B	B	B	B	D	C	B	C	C	欧洲
	16	随机	玩家选择	RSM	普通	B	B	B	B	C	B	C	C	C	B	D	D	D	B	C	B	B	C	B	B	B	B	D	C	D	C	C	C	欧洲
	17	随机	玩家选择	OM	晚成	B	B	B	B	C	B	B	C	C	B	D	D	D	A	B	B	B	C	A	C	A	A	D	B	C	C	C	B	欧洲
	18	随机	玩家选择	LWG	早熟	B	B	B	B	C	B	D	D	C	B	D	D	D	A	B	B	B	D	A	C	B	B	C	B	C	C	B	B	欧洲
个人能力	1	随机	玩家选择	GK	持续	D	D	C	D	D	C	C	D	D	C	B	B	A	B	A	B	A	A	C	A	D	B	B	B	B	B	B	B	欧洲
	2	随机	玩家选择	LSB	早熟	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	B	B	C	C	B	B	B	C	D	C	D	D	C	欧洲
	3	随机	玩家选择	RSB	早熟	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	D	D	D	A	B	A	A	D	A	B	B	B	C	D	C	B	C	B	欧洲
	4	随机	玩家选择	CB	持续	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	B	B	B	C	A	C	B	C	B	C	C	C	C	欧洲
	5	随机	玩家选择	CB	持续	B	C	B	D	B	B	A	B	B	C	D	D	D	B	A	B	A	D	C	A	C	B	C	C	C	C	C	B	欧洲
	6	随机	玩家选择	DM	普通	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	A	D	B	A	A	A	B	B	C	B	B	B	欧洲
	7	随机	玩家选择	DM	普通	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	B	B	C	C	A	B	B	C	D	C	D	D	D	欧洲
	8	随机	玩家选择	LSM	普通	B	B	B	B	C	B	C	B	B	B	D	D	D	A	B	A	B	B	A	B	B	B	C	C	C	B	C	D	欧洲
	9	随机	玩家选择	RSM	早熟	B	B	B	B	C	B	C	C	C	B	D	D	D	B	B	B	B	D	A	C	B	B	D	D	D	B	C	B	欧洲
	10	随机	玩家选择	FW	普通	B	B	B	B	B	B	D	C	C	B	D	D	D	A	B	B	A	C	A	C	B	B	B	B	B	D	C	D	欧洲
	11	随机	玩家选择	FW	晚成	B	B	B	C	B	B	D	D	D	B	D	D	D	B	A	B	A	D	A	C	A	B	B	C	D	B	D	C	欧洲
	12	随机	玩家选择	GK	普通	D	D	C	D	D	C	C	D	D	C	B	B	B	B	A	C	B	C	C	B	D	C	C	D	C	C	D	D	欧洲
	13	随机	玩家选择	RSB	持续	B	D	B	B	B	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	D	B	B	B	B	D	C	D	C	C	D	欧洲
	14	随机	玩家选择	CB	晚成	C	C	B	D	B	B	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	B	C	A	C	B	C	C	D	D	C	C	欧洲
	15	随机	玩家选择	LWB	持续	B	C	B	B	C	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	A	B	D	C	B	B	B	B	C	C	D	C	D	欧洲
	16	ビファーラ	哥伦比亚	OM	普通	A	A	A	A	B	A	B	B	B	A	D	D	D	B	A	B	A	B	A	B	A	A	A	A	A	C	A	A	外籍
	17	随机	玩家选择	RWG	早熟	B	B	B	B	B	B	D	C	C	B	D	D	D	A	B	A	B	B	A	C	B	B	C	D	D	C	C	D	欧洲
	18	随机	玩家选择	FW	晚成	B	B	C	C	B	B	D	D	D	B	D	D	D	B	B	B	B	C	B	C	B	B	D	D	D	C	C	D	欧洲
全攻全守	1	随机	玩家选择	GK	持续	D	D	C	D	D	C	C	D	D	C	B	B	B	B	A	B	B	D	C	A	D	B	B	C	C	C	C	C	欧洲
	2	随机	玩家选择	LSB	晚成	B	C	B	B	B	B	A	B	B	C	D	D	D	B	B	A	B	C	B	B	A	B	D	C	C	C	C	D	欧洲
	3	随机	玩家选择	RSB	普通	B	C	B	B	B	B	B	B	A	B	D	D	D	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	D	C	C	C	C	欧洲
	4	バルフィー	埃及	CB	普通	B	B	A	C	A	B	A	A	A	A	D	D	D	A	A	A	A	B	B	A	B	A	C	C	C	A	A	D	外籍
	5	随机	玩家选择	CB	早熟	C	C	B	C	B	B	A	A	B	C	D	D	D	B	B	B	B	C	C	A	C	B	C	C	C	C	C	B	欧洲
	6	随机	玩家选择	DM	晚成	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	B	C	B	A	A	A	C	B	C	B	C	C	欧洲
	7	随机	玩家选择	DM	晚成	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	A	C	B	B	A	A	C	C	D	C	B	C	欧洲
	8	随机	玩家选择	LSM	晚成	B	B	B	B	C	B	C	C	C	B	D	D	D	B	B	B	B	D	B	C	B	B	C	B	D	C	D	D	欧洲
	9	随机	玩家选择	RSM	安定	A	B	B	A	C	B	B	B	C	B	D	D	D	A	B	B	A	A	A	B	A	A	C	B	B	B	B	B	欧洲
	10	随机	玩家选择	FW	早熟	B	B	B	B	A	B	C	C	C	B	D	D	D	A	A	B	A	B	A	C	A	B	C	B	C	B	D	D	欧洲
	11	随机	玩家选择	FW	晚成	B	B	C	C	B	B	D	C	C	B	D	D	D	B	B	B	B	D	B	C	B	B	C	D	D	D	D	D	欧洲
	12	随机	玩家选择	GK	持续	D	D	C	D	D	C	C	D	D	C	B	B	B	B	B	C	B	C	D	B	D	C	D	D	D	D	C	C	欧洲
	13	随机	玩家选择	LSB	普通	B	C	C	B	C	C	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	C	C	B	B	C	C	C	D	C	C	C	欧洲
	14	随机	玩家选择	CB	普通	C	C	B	C	B	B	B	B	B	C	D	D	D	B	B	B	B	D	C	B	C	B	C	C	D	C	C	D	欧洲
	15	随机	玩家选择	RWB	晚成	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	D	D	D	B	B	A	B	D	B	A	B	B	D	B	C	C	C	C	欧洲
	16	随机	玩家选择	OM	持续	B	B	B	B	C	B	C	C	B	A	D	D	D	B	B	B	B	D	B	B	B	A	B	C	D	D	C	D	欧洲
	17	随机	玩家选择	LWG	晚成	B	B	B	B	C	B	C	D	C	B	D	D	D	A	B	B	B	C	A	C	A	B	B	B	C	B	B	C	欧洲
	18	随机	玩家选择	FW	早熟	B	B	B	C	B	B	D	D	D	B	D	D	D	B	B	B	B	C	A	D	B	B	D	B	D	D	C	D	欧洲

游戏初期的延长赛

升格的2部的名额只剩下最后一队。为了晋级来自四个俱乐部的四支球队进行淘汰赛制，为了最终的晋级只有不断获得胜利一种办法。前几场比赛为主客场制，而之后的比赛一直到决赛都是单场淘汰赛方式。如果不能获得优胜游戏就会结束，所以必须无论如何都要获得胜利。

选择不同队伍类型以及联赛对初始队员能力的影响

除了每种类型对应的核心球员以外，选择不同联赛球员的名字都是各不相同的。但同种队伍类型同样背号的球员即使名字不同，能力值是基本相同的。不管玩家使用哪个联赛都可以对照队伍类型来使用本表。通过这里的数据可以在游戏初期选择队员的去留问题。

↑在游戏初期与部分选手的告别是不可避免的，仔细选择去留问题做出正确的判断。

表中部分数值的解释

●**位置**：球员最擅长踢的位置。

●**成长类型**：表示特殊能力的成长类型，共有早熟、持续、普通、晚成、安定五种类型。

●**从盘带到跑动**：表示各种基本能力的高低。

●**反应**：对无人控制的球的反应速度。

●**体力**：关系到在实际比赛中的持续力，也影响训练强度。

●**脚力**：关系到在对脚和拼抢时的强度以及踢球的强度。

●**统率力**：带领团队的能力，统率力高的队员担任队长的话可以使整队实力超常发挥。

●**攻击、防守意识**：影响球员切换攻击与防守速度的快慢，对全攻全守打法意义最大。

●**跑位意识**：影响球员在非带球状态下跑位的质量和积极性。

●**视野**：视野值越高，队员对队友的位置就越敏感，更容易传出最有利的球。

●**能力值从低到高的顺序**：D、C、B、A、S

●**GK=门将、SB=边后卫、CB=中后卫、WG=后腰、DM=防守型中场、SM=边中锋、OM=进攻型中场、WG=边锋、FW=前锋、L代表左路、R代表右路。**

↑本作中球员状态栏信息非常丰富。

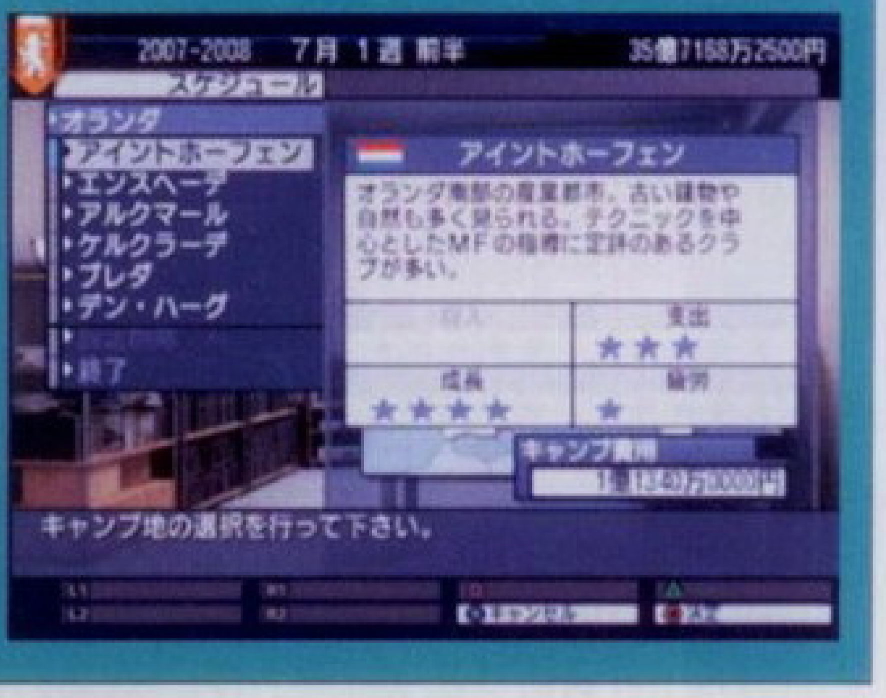
集训地效果一览

国家	都市	支出	成长	疲劳
英国	南安普敦	★	★	★
英国	设菲尔德	★	★	★
英国	黑色道路	★	★★	★
法国	尼斯	★	★	★
法国	兰斯	★	★★	★
德意志	科隆	★	★★	★
德意志	シャルケ	★	★★	★
意大利	热那亚	★	★	★
意大利	那不勒斯	★	★★	★
意大利	波洛尼亚	★	★★	★
西班牙	塞巴斯蒂安	★	★★	★
西班牙	马拉加	★	★★	★
荷兰	エンスヘ-デ	★	★	★
荷兰	ケルクラ-デ	★	★★	★
荷兰	デン海牙	★	★	★
荷兰	ブレダ	★	★	★
安道尔	–	★	★★	★
奥地利	–	★	★★	★
比利时	–	★	★★	★
爱尔兰	都柏林	★	★	★
列支敦士登	列支敦士登	★	★	★
卢森堡	卢森堡	★	★	★
马耳他	ヴァレッタ	★	★	★
北爱尔兰	贝尔法斯特	★	★	★
葡萄牙	葡萄牙	★	★	★
圣马力诺	圣马力诺	★	★	★
苏格兰	爱丁堡	★	★	★
瑞士	巴塞尔	★	★	★
威尔士	加的夫	★	★	★
阿尔巴尼亚	地拉那	★	★★	★
玻斯尼亚	萨拉热窝	★	★	★
克罗地亚	–	★	★	★
捷克	–	★	★	★
匈牙利	布达佩斯	★	★	★
马其顿	斯科普里	★	★	★
波兰	华沙	★	★	★
塞尔维亚门	贝尔格莱德	★	★★	★
斯洛伐克	布拉迪斯拉发	★	★	★
斯洛文尼亚	马里球	★	★	★
亚美尼亚	埃里温	★	★	★
阿塞拜僵	バク	★	★	★

国家	都市	支出	成长	疲劳
白俄罗斯	明斯克	★	★	★
保加利亚	索非亚	★	★	★
塞浦路斯	尼科西亚	★	★	★
格鲁吉亚	第比利斯	★	★	★
希腊	雅典	★	★★	★
以色列	特拉维夫	★	★	★
哈萨克斯坦	アスタナ	★	★	★
魔尔多瓦	基什尼奥夫	★	★	★
罗马尼亚	布加勒斯特	★	★★	★
爱沙尼亚	塔林	★	★	★
法罗群岛	クラクスビク	★	★	★
芬兰	赫尔辛基	★	★	★
冰岛	雷克雅末克	★	★	★
拉脱维亚	里加	★	★	★
挪威	奥斯陆	★	★	★
瑞典	イエテボリ	★	★★	★
玻利维亚	拉巴斯	★	★	★
哥伦比亚	哥伦比亚	★	★	★
厄瓜多尔	基多	★	★★	★
秘鲁	利马	★	★	★
委内瑞拉	加拉加斯	★	★	★
阿根廷	アベジャネダ	★	★★	★
阿根廷	圣菲	★	★★	★
尘埃	圣地亚哥	★	★	★
巴拉圭	–	★	★	★★
乌拉圭	–	★	★	★★
阿尔及利亚	亚尔及尔	★	★	★
埃及	亚历山德利亚	★	★	★
摩洛哥	卡萨布兰卡	★	★	★
摩洛哥	拉巴特	★	★	★
突尼斯	突尼斯	★	★★	★
迦纳	阿克拉	★	★	★
迦纳	库马西	★	★	★
马里	巴马科	★	★	★
尼日利亚	エヌグ	★	★	★
尼日利亚	オウエリ	★	★★	★
安哥拉	罗安达	★	★	★
喀麦隆	杜阿拉	★	★	★
喀麦隆	雅温得	★	★★	★
南非	开普敦	★	★	★
加拿大	渥太华	★	★	★★

国家	都市	支出	成长	疲劳	赞助商信息
哥斯达黎加	阿拉胡埃拉	★	★	★★	
洪都拉斯	テグシカルパ	★	★	★★	
牙买加	金斯顿	★	★	★★	
墨西哥	–	★	★	★★★	
美国	华盛顿特区	★	★★	★★	
中国	大连	★	★	★★★	
日本	关岛	★	★	★★★	
日本	神奈川	★	★★	★★★	
日本	大阪	★	★	★★★	
韩国	釜山	★	★	★★★	
北马里亚纳	曼谷	★	★	★★★	
伊拉克	バグダット	★	★	★★★	
伊朗	德黑兰	★	★★	★★★	
乌兹别克斯坦	塔什干	★	★	★★★	
奥曼	马斯喀特	★	★	★★★	
卡塔尔	多哈	★	★	★★★	
科威特	–	★	★★	★★★	
沙特阿拉伯	–	★	★	★★★	
UAE	阿布扎比	★	★	★★★	
澳大利亚	堪培拉	★	★	★★★★	
澳大利亚	悉尼	★★	★★★★★	★★★★	セレトゥ-ン
澳大利亚	墨尔本	★	★	★★★★	
新西兰	奥克兰	★	★	★★★★	
西班牙	巴塞罗那	★★★	★★★★★	★	21新鲜超市
埃及	开罗	★	★★★★	★	アフリクマップ航空
塞内加尔	达喀尔	★★	★★★★	★	ルボンドン
荷兰	アイントホ-フエン	★★★	★★★★	★	Manstresin
刚果	金沙萨	★	★	★	
巴西	ポルトアレグレ	★	★★	★	

从第二年的七月开始可以在日程表内安排集训。根据集训地点的不同，球队与球员的能力值都会产生不同的变化，所以在安排集训前一定要决定集训的侧重点。每个集训地都有各自不同的侧重点，根据对当前球队整体的判断，来决定集训的目的地。



大会数据

参加地域	联赛杯赛名称	联赛杯赛信息（关于晋级条件、降级条件、胜利后可获得的比赛资格等等）	参加队伍数	节数	大会形式	禁止出场积累警告数	参加球员数量限制	换人限制
法国	法国甲级联赛	18–20的俱乐部降级至乙级联赛。优胜俱乐部可获得欧洲联赛、欧洲冠军杯、世界俱乐部杯的参赛资格。	20	38	联赛	3	16	3
	法国乙级联赛	1–3位的俱乐部晋级到甲级联赛。	22	42	联赛	3	16	3
	法国杯预选赛	淘汰赛，胜出的俱乐部进入法国杯赛，告负的话进入法国俱乐部杯。	20	1	淘汰赛	3	16	3
	法国杯赛	淘汰赛制，优胜的俱乐部获得欧洲冠军杯的出场权。	32	5	淘汰赛	3	16	3
	法国俱乐部杯	由10个俱乐部进行淘汰赛竞争优胜。	10	4	淘汰赛	3	16	3
	法国联赛3部晋级赛	取胜的俱乐部可以晋级到法乙联赛，单场淘汰赛。	4	3	淘汰赛	2	16	3
德国	德国甲级联赛	16–18的俱乐部降级至乙级联赛。优胜俱乐部可获得欧洲联赛、欧洲冠军杯、世界俱乐部杯的参赛资格。	18	34	联赛	5	18	3
	德国乙级联赛	1–3位的俱乐部晋级到甲级联赛。	20	38	联赛	5	16	3
	德国杯预选赛	淘汰赛，胜出的俱乐部进入德国杯赛，告负的话进入德国俱乐部杯。	12	1	淘汰赛	5	18	3
	德国杯赛	淘汰赛制，优胜的俱乐部获得欧洲冠军杯的出场权。	32	5	淘汰赛	5	18	3
	德国俱乐部杯	由10个俱乐部进行淘汰赛竞争优胜。	6	3	淘汰赛	5	18	3
	德国联赛3部晋级赛	取胜的俱乐部可以晋级到德乙联赛，单场淘汰赛。	4	3	淘汰赛	2	16	3
西班牙	西班牙甲级联赛	18–20的俱乐部降级至乙级联赛。优胜俱乐部可获得欧洲联赛、欧洲冠军杯、世界俱乐部杯的参赛资格。	20	38	联赛	5	18	3
	西班牙乙级联赛	1–3位的俱乐部晋级到甲级联赛。	24	46	联赛	5	16	3
	西班牙杯预选赛	淘汰赛，胜出的俱乐部进入西班牙杯赛，告负的话进入西班牙俱乐部杯。	24	1	淘汰赛	2	16	3
	西班牙杯赛	淘汰赛制，优胜的俱乐部获得欧洲冠军杯的出场权。	32	5	淘汰赛	2	16	3
	西班牙俱乐部杯	由12个俱乐部进行淘汰赛竞争优胜。	12	4	淘汰赛	2	16	3
	西班牙联赛3部晋级赛	取胜的俱乐部可以晋级到西乙联赛，单场淘汰赛。	4	3	淘汰赛	2	18	3
欧洲	欧洲联赛预选	单场淘汰赛，获胜的俱乐部进入欧洲联赛。	32	2	淘汰赛	3	18	3
	欧洲联赛2次预选	分A–H组进行小组赛，前两名进入欧洲联赛决赛。每组第三名进入欧洲杯决赛。	各4	6	联赛	3	18	3
	欧洲联赛决赛	16只俱乐部进行淘汰赛争夺冠军。	16	7	淘汰赛	3	18	3
	欧洲杯预选	分A–H组进行小组赛，每组前三进入决赛。	各6	5	联赛	5	18	3
	欧洲杯决赛	32只俱乐部进行淘汰赛争夺冠军	32	9	淘汰赛	3	18	3
	世界俱乐部杯	分A–C组进行淘汰赛，每组优胜的俱乐部进入欧洲杯。	8	6	淘汰赛	3	18	3

法国联赛（フランスリ－グ）

法国联赛的特征是从中场开始的细腻传切，基本所有队伍都采用四个后卫。强力队伍有里昂(**リヨン**)、摩纳哥(**モナコ**)等等。

德国联赛（ドイツリ－グ）

德国联赛的特征是前锋非常强力，空中战激烈。此外也是使用三前锋最多的联赛。强力队伍有拜仁(**バイエルン**)等等。

西班牙联赛（スペインリ－グ）

西班牙联赛的特征是有许多个人技术非常突出的选手，多数俱乐部都把进攻作为战术主体。强力队伍有皇家马德里(**レアルマドリ－ド**)、巴塞罗那(FC**バルセロナ**)等等。

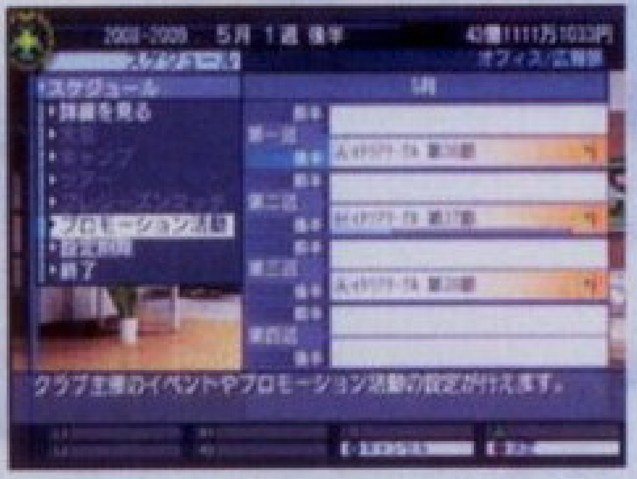
各种事件引起的促进效果一览

PS：即使失败除了费用以外没有其他损失

名称	费用	条件	发生月	效果
サッカ-スク-ル	1000万	2年开始	1&8	队员能力上升：效果小
スポ-ツ振兴	2000万	--	--	队员能力上升：效果大
フットサル大会	3000万	--	--	队员能力上升：效果中
サッカ-フェスタ	3000万	--	--	队员能力上升：效果中
ユ-ス培养支援	5000万	--	1-8	队员能力上升：效果大
向本地捐献	1万万	--	--	队员能力上升：效果大
深交会	1000万	--	7月以外	选手不满的减少
ト-クショウ	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果小
选手握手会	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果小
和选手一起是饭会	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果小
ト-ク&サイン会	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果小
ファン感谢デ-	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果小 不满减少：效果大
サイン会	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果中
与ファン的聚会	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果中
选手广告塔	1000万	在国内人气到一定程度	7月以外	选手人气上升：效果小
冠军パレ-ド	1000万	联赛冠军	7月以外	
チ-ムボランティア	200万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
选手ボランティア	500万	--	7月以外	俱乐部人气上升：效果小
和选手一起旅行	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
练习公开	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
サポ-タ-ビラ分配	500万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
チャリティ-オ-クション的召开	500万	在国内人气到一定程度	--	俱乐部人气上升：效果中 选手人气的上升：效果小
イヤ-エンドパ-ティ-	500万	--	12	俱乐部人气上升：效果中 选手人气的上升：效果小
サマ-フェスティバル	600万	--	7&8	俱乐部人气上升：效果中 选手人气的上升：效果小
ウインタ-フェスティバル	600万	--	11&12&1	俱乐部人气上升：效果中 选手人气的上升：效果小
恳亲パ-ティ	1000万	3年	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
クラブ宣传活动	1000万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
サポ-タ-会员招募	1000万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
ネット会员的招募	1000万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
クラブキャンペ-ン	1000万	--	7月以外	俱乐部人气上升：效果中
クラブ杂志广告	1000万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果大
クラブTVCM	3000万	在国内人气到一定程度	7月以外	俱乐部人气上升：效果大
チケット推销活动	100万	超过宣传LV.2	--	门票销售额上升
スタジアムツア-	500万	超过宣传LV.2	--	门票销售额上升

6大联赛与杯赛内容公开

玩家在初期的连续单场淘汰赛中持续胜利的话就可以进入到所选赛区的乙级联赛，这时候游戏才算初步开始。其实初期的连续淘汰赛也是每个赛区的固定比赛项目。进入到乙或甲联赛后，此类比赛会越来越多，这就是本系列游戏的重点所在。在所选赛区进行各种各样的赛事，升到顶



↑制订合理的日程是重点之重点

点后即可参加整个欧洲以及世界级别的比赛。而在赢得比赛时所获得的大量奖金也是游戏中重要的经济来源之一。由于赛区以及赛事的不同，升降级条件、队伍与场次总数、积累停赛和最大参加队员数量都各不相同。对照表格在参加前做好必要的准备。

球员租借移籍

游戏第二年的七月份开始可以实现，时间最长为一年。一般来说都是成长后归队，但是游戏初期可供选择的移籍场所对于球员的成长都没什么帮助。所以实际使用时，都是通过移籍把想培养却没有机会上场的年轻球员送出去锻炼。其实真正想锻炼的话，还是在自己队中不断上场比赛效果最好。

旅行训练

如果晋级到赛区的顶级联赛后，就可以在7月的日程表上安排旅行训练。旅行训练不仅仅可以提高队伍以及队员的能力，更是提高俱乐部人气以及收入的重要手段。但是要注意的是旅行训练比集训更加容易使球员疲劳，如果是人气选手的话出场率越高疲劳度也就越大。此外如果旅行目的地俱乐部人气不高的话是得不到大量的收入的。或许游戏初期旅行训练并不是一个好的选择。

制作原创球员

进入了所选赛区的顶级联赛后，在七月份时候便可以制作原创球员。不仅仅是各种基本数值，连多种装饰品都能影响球员的具体能力。创造后的球员会自动编入球队，原创的球员中最差也是可以适应全世界的级别，在游戏初期绝对可以担任队中的主力。即使被解雇，在第二年七月又可以重新制作。

海外据点设立

游戏第二年的七月份才能开始进行海外据点的建设活动。如果设立了海外据点，该位置的俱乐部人气会大大提高，如果不断升级海外据点的话，还有可能出现新的赞助商。虽然在初期高额的建设费用以及维护费用让人很头痛，但是通过不断提高的人气便可以出售很多周边商品，还可以与电视台签下契约。把眼光放长远的话，海外据点是处于一个收入不断超过支出的项目。

第二年开始后才能够进行的球队建设

第二年开始后，或者升入所选赛区的顶级联赛后，之前不能选择的部分建设项目才会被激活。包括集训、旅行训练、俱乐部之间的球员租借、设立海外据点、制作原创球员等等。可以说从第二年球队晋级后，游戏才算是正式开始。

↑通过不断完善的俱乐部在联赛中逐渐获得好成绩。

大会数据

参加地域	联赛杯赛名称	联赛杯赛信息（关于晋级条件、降级条件、胜利后可获得的比赛资格等等）	参加队伍数	节数	大会形式	禁止出场积累警告数	参加球员数量限制	换人限制
意大利	意大利甲级联赛	18-20的俱乐部降级至意大利乙级联赛。优胜俱乐部可获得欧洲联赛、欧洲冠军杯、世界俱乐部杯的参赛资格。	20	38	联赛	5	18	3
	意大利乙级联赛	1、2名晋级甲级联赛，3-6通过附加赛决出第三个名额。	24	46	联赛	5	18	3
	意乙联赛附加赛	单场淘汰赛形式，只有第一名的俱乐部可进入意甲。	4	3	淘汰赛	5	18	3
	意大利杯预选赛	淘汰赛，如果胜利进入意大利杯，告负的话进入意大利俱乐部杯。	24	1	淘汰赛	5	18	3
	意大利杯	淘汰赛，取得优胜的俱乐部获得欧洲冠军杯的出场权。	32	5	淘汰赛	5	18	3
	意大利俱乐部杯	由12个俱乐部进行淘汰赛竞争优胜。	12	4	淘汰赛	5	18	3
	意大利联赛3部晋级赛	取胜的俱乐部可以晋级到意乙联赛，单场淘汰赛。	4	3	淘汰赛	2	18	3
荷兰	荷兰甲级联赛	18位的俱乐部降级至荷兰乙级联赛。优胜俱乐部可获得欧洲联赛、欧洲冠军杯、世界俱乐部杯的参赛资格。	18	34	联赛	3	18	3
	荷兰乙级联赛	1名晋级甲级联赛，2-7通过附加赛决出第二个名额。	22	42	联赛	3	18	3
	荷乙联赛附加赛	四俱乐部联赛形式，只有第一名的俱乐部可进入荷甲联赛。	4	6	联赛	3	18	3
	荷兰杯预选赛	淘汰赛，如果胜利进入荷兰杯，告负的话进入荷兰俱乐部杯。	16	1	淘汰赛	3	18	3
	荷兰杯	淘汰赛，取得优胜的俱乐部获得欧洲冠军杯的出场权。	32	5	淘汰赛	3	18	3
	荷兰俱乐部杯	由8个俱乐部进行淘汰赛竞争优胜。	8	3	淘汰赛	3	18	3
	荷兰联赛3部晋级赛	取胜的俱乐部可以晋级到荷乙联赛，单场淘汰赛。	4	3	淘汰赛	2	18	3
英格兰	英格兰超级联赛	18-20的俱乐部降级至英格兰甲级联赛。优胜俱乐部可获得欧洲联赛、欧洲冠军杯、世界俱乐部杯的参赛资格。	20	38	淘汰赛	5	16	3
	英格兰甲级联赛	1、2名晋级超级联赛，3-6通过附加赛决出第三个名额。	26	50	联赛	5	16	3
	英甲联赛附加赛	单场淘汰赛形式，只有第一名的俱乐部可进入英超。	4	3	淘汰赛	5	16	3
	英格兰杯预选赛	淘汰赛，如果胜利进入英格兰杯，告负的话进入英格兰联赛杯。	28	1	淘汰赛	5	16	3
	英格兰杯	淘汰赛，取得优胜的俱乐部获得欧洲冠军杯的出场权。	32	5	淘汰赛	5	16	3
	英格兰联赛杯	由14个俱乐部进行淘汰赛竞争优胜。	14	4	淘汰赛	5	16	3
	英格兰联赛3部晋级赛	取胜的俱乐部可以晋级到英甲联赛，单场淘汰赛。	4	3	淘汰赛	2	16	3

英国联赛（イングランドリ-グ）

英国联赛的特征是从两边开始的快速进攻，非常强大，并且许多队伍都采用4-4-2的阵型。强力队伍有切尔西（**チエルシ-**）、曼联（**マンチエスタ-**）等等。

意大利联赛（イタリアリ-グ）

意大利联赛的特征就是基本战术都从防守反击开始，所有队伍的战术比重基本都在防守方面。强力队伍有尤文图斯（**ユベントス**）、AC米兰（**ACミラン**）等等。

荷兰联赛（オランダリ-グ）

荷兰联赛的特征是采用包括从边路进攻的边锋在内，启用三前锋的队伍非常之多。是有

名的运用攻势足球的国家。强力队伍有PSV、阿贾克斯（**アヤックス**）等等。

A.C.E.2 Another Century's Episode

在无垠的宇宙中自由飞翔!

最新的机器人射击游戏，玩家可以控制自己喜爱的高达类机体畅游宇宙中，与威胁地球安全的邪恶势力殊死搏斗。本作登场机体诸多，熟悉原作的玩家可以在游戏中找到亲切感，不熟悉原作的玩家也可以从侧面了解到机战的故事。本作以厂商原创机体为主角，将多部经典漫画动画集结，为玩家讲述了完整的机战故事。玩家可以在本作中得到机器人大战系列特有的爽快感，甚至可以说本作是机战迷们绝对不能错过的优秀作品。

□文/雪飞

PS2	本刊译名：A.C.E.2异世纪传说				CERO 全年龄
	BANPRESTO	7140日元	2006.03.30		
动作射击	DVD-ROM	日版	1-2人	92KB	

第一话

ガンアーク最终实验

ガンアーク最终实验

新型机**ガンアーク**开发进入最后的试验阶段，最初驾驶员为七名，但在残酷的战斗中幸存下来的只有两名。在这次试验完成后，这两名驾驶员将直接加入强袭陆舰**アルビオン**部队UCE。这次试验的任务则是证明**ガンアーク**机体的优秀性能。

特别奖励■减少机体所受伤害。

作战要点■使用三角键锁定敌人，然后用方块键发动远程攻击；三角键锁定敌人后，用圆圈键近身攻击敌人；按L1键选择不同武器攻击敌人；R1、R2上下移动锁定敌人；使用叉键高速移动锁敌攻击，屏幕正下方的蓝色槽表示高速移动槽，按叉键开启并逐渐减少，再次按下则停止高速移动；回避敌人攻击并将其消灭；最后与**マリナ**单挑，小地图上的红点表示**マリナ**，毫无难度的一战。

GP02夺回

敌人**ジオン**军残党突然对基地发动攻击，并将**ガンダム**试作2号机夺走，而在试作2号机上搭载核弹头，因此无论如何不能将它交给敌人。此时试作1号机不听从上级命令私自出战，因此在战斗中还要确保它的安全。

特别奖励■减少机体所受伤害。

作战要点■将试作2号机击退后，敌人会出现大批增援，攻击其主帅到一定程度时，剧情动画**マリナ**与敌人同归于尽。

第二话

ガンダム2号机追击

ギガノス军基地攻略

目前的两大任务是继续追击逃亡的试作2号机，和调查不明势力及**ジオン**军的底细，但由于试作2号机上搭载的核弹头，最重要的任务还是将2号机夺回。然而现在驾驶着试作2号机的**ガトー**却是一名难缠的人物。更令**タック**伤心的是**マリナ**已被判定死亡，在**タック**眼中不断浮现出当年和**マリナ**一起训练的美好时光。

特别奖励■全歼**ギガノス**军、**ジオン**军残党的机体。

作战要点■**ドラグナー**小队出场支援作战，我军僚机GP01。敌人虽然数量很多，但能力却不值一提，战斗非常轻松。地上的基地和炮台都可以攻击，将基地摧毁后敌人停止增援。过关后**ドラグナー**小队加入。

输送部队迎击

被敌人夺走的试作2号机很可能就藏身于敌人的运输舰上，因此必须迅速将敌人的舰队击沉，但敌人也不会束手就擒，很可能已经布置好天罗地网在等待我军自投罗网。

特别奖励■击坠敌人34架机体。

作战要点■将敌人的战舰击坠七到八艘时，试作2号机现身，**アムロ**也赶来增援我军。将2号机的体力削减到一定程度时，敌方会有2架机体支援2号机退场。战斗时高速移动使用远程武器攻击为上，近身的格斗攻击经常会被敌人防御反击。

第三话

ノウィズ・ノア

リクレイマー排除

试作2号机对UCE军至关重要，但敌人实在是太狡猾竟然能多次逃脱，我军不得不继续追踪2号机。为了完成任务，**アムロ**也留下来协助战斗。

特别奖励■降低**ノウィズ・ノア**所受伤害。

作战要点■将战场上的杂兵消灭干净后，**クレンシイ**出现。但是我军除了主角和两部僚机外还有勇支援作战，以四敌一的战斗应该没有什么难度。

ブレート回收阻止

由于最近地震、海啸等自然灾害的影响，地球上出现了大量**ブレート**，而**リクレイマー**的目的却是将其回收，提高自己的战斗力。为了遏止敌人战力的继续膨胀，这次必须阻止敌人的回收计划。

特别奖励■降低**ノウィズ・ノア**所受伤害。

作战要点■最初的战斗非常轻松，将杂兵消灭后**マリナ**才会出现。她似乎已经忘记了主角的存在，一上来便痛下杀手。在战斗中一定要保持高速移动，并不时躲避敌人的炮弹，否则就算是侥幸取胜，己方的机体也会被炸得遍体鳞伤。**マリナ**体力损耗到一定程度自动撤退。

ヒメ・ブレン援护

担任警戒任务的**ヒメ・ブレン**与敌人的大部队遭遇，虽然奋勇战斗但双拳难敌四手，目前已经被敌人重重包围，主角一行立刻出发前往支援。

特别奖励■降低**ヒメ・ブレン**所受伤害。

作战要点■消灭3批敌人的杂兵后，**ジョナサン**出阵。虽然他的分身比较讨厌，但是以三对一仍可轻松取胜。随后敌人还会出现大量援军，但我军也有圣战士协助作战，一定要抓紧时间消灭掉敌人的BOSS**ガラリア**。

第四话

キンバライド基地攻防战

チューリップ扫讨

在非洲大陆上，**ジオン**军残党日益猖獗，并多次袭击了周围的UCE军基地。虽然目前还未找到敌人的活动据点，但可以确认他们的目标是**ガトー**和试作2号机，同时另一棘手的敌人木星蜥蜴也再度现身。

特别奖励■降低**アルビオン**所受伤害。

作战要点■敌人只是数量很多，木星蜥蜴的个头很小而且非常脆弱，可以很轻松地全歼敌军。

©BANPRESTO 2006

ガト－追击

从得到的情报可以确认试作2号机就在前方，这正是夺回试作2号机的一个机会，但**ギガノス**军已经出动，他们的目标则是我军的主舰**アルビオン**。

特别奖励■降低**アルビオン**所受伤害。

作战要点■一定要注意回避敌人的追踪导弹，而且在高空中也隐藏着敌人。BOSSGP02皮糙肉厚，跟他近战讨不到什么便宜，最好还是以他为圆心做高速运动，同时使用远程的攻击武器。

キンバライド基地侵攻

2号机再次逃走，敌人也继续负隅顽抗，因此这次战斗不但要夺回试作2号机，还要注意保护主舰的安全。

特别奖励■降低**アルビオン**所受伤害。

作战要点■一开始便是一场大混战，消灭掉全部渣古2等杂兵后，敌军的四架BOSS机赶到，任意消灭其中之一便可过关。战斗时注意要与敌手保持距离。最后主角还要跟**マリナ**见个面。

第五话

军事卫星ガーディアン

军事卫星调查

不知是敌人的能力太强，还是我军的能力太弱，竟然再次让试作2号机逃脱。同时太空中又出现了不明势力的机体，无奈众人只得先去太空调查。

特别奖励■短时间完成任务。

作战要点■要在太空中游荡一会儿，军事卫星才会出现，将其破坏后要在太空中认真查找，并且手动控制锁定敌人，才能消灭掉第二部军事卫星。最后上场的是敌人的主力部队，此时要尽快将敌人的战舰消灭，否则只能是“累死主角”。

アルビオン防卫

ジオン军残党再次发动奇袭，导致我军主舰**アルビオン**机关部重伤，不能高速前进。因此我军的首要任务是阻止敌人入侵到主舰内部。

特别奖励■740秒内解决战斗。

作战要点■杂兵战时还是要先消灭战舰再歼灭杂兵。**シ－マ**的远程攻击非常强劲，尽量注意回避和使用近身武器攻击为好，也可以与其进行运动战，回避敌人攻击的同时发射远程追踪导弹，并逐渐靠近敌人。

第六话

コンペイトウ观舰式

防卫ライン突破阻止

デラズ・フリ－ト公开发表演说，正式向UCE军宣战，由此反UCE势力越发壮大，争夺2号机的敌手也越来越多。为了展示自己的实力，UCE军决定召开观舰仪式，并在同时回收军事卫星进行研究。敌人一定会在观舰式之时发动攻击，因此UCE军派遣全部主力负责保护观舰式的正常进行和歼灭来犯之敌。

特别奖励■阻止敌人突破防线。

作战要点■敌人的速度很快，如不尽快消灭敌军战舰，杂兵会源源不断地突破防线，导致GAMEOVER。在清光敌人战舰后，要再次挑战四人组，最简单的方法还是随便抓住一个狠揍。

GP02追击

ガト－驾驶着试作2号机向会场发起了猛烈的攻击，这次绝对不能再让他逍遥法外!

特别奖励■敌人突破防线数4机以下。

作战要点■一开始就要追击2号机，争取在其他的杂兵赶到前将其击坠。2号机的闪避能力和防御都相当优秀，近身的招数更可在弹飞主人公后追击，因此还要多使用远程攻击并注意与僚机的配合。

第七话

ラビアンローズ

袭击部队排除

众人虽然没能将2号机夺回，但至少把其击坠，没把它留给敌人，也可以算是取得胜利。为了增强主力部队的战斗能力，上级决定派遣GP03参战。

特别奖励■短时间完成作战任务。

作战要点■敌人的杂兵数量虽然多得惊人，但我军也有高达五少年中的三人支援，可以轻松取得胜利，只可惜希罗没有出场。胜利后试作1号机器带着3号机返回队伍，高达三少年也加入大部队。

アルビオン出击护援

成功回收3号机后，**アルビオン**继续前进，但等待我军的是敌人的第二波攻击。

特别奖励■256秒内完成任务。

作战要点■战斗开始后要先消灭敌人的两艘战舰，随后敌人会不断派出杂兵和战舰增援。必须在限制时间内将敌人战舰全部击破，因此要上下移动切换视角，一旦发现小地图上有红点立刻将其找到并击破。最后要与三架**デビルエス**

テバリス交手，只要各个击破便可轻松取胜。

第八话

阻止临界点强袭

モビルア－マ－排除

敌人将**コロニ**－从太空降落，但目的地并不是月球而是地球，因而必须抓紧时间在太空中将敌人消灭。

特别奖励■最短时间完成任务。

作战要点■杂兵战没有任何难度，快速歼灭敌人即可。BOSS**ガト**－换乘**ノイエ・ジ－ル**出场，防御力高得离谱，攻击力也很出众，但好在在体力损耗四分之一左右便会撤退。

ソ－ラ・システム防卫

虽然**コロニ**－已经突破了阻止限界点，但还可以阻止它继续下降，那就是使用**ソ－ラ・システム**，在**コロニ**－到达地球之前将其烧成灰烬。

特别奖励■176秒内解决战斗。

作战要点■消灭一定数量的杂兵后，**ガト**－再次登场，依然是非常难缠的一个敌手，不过只需要坚持一段时间，剧情后他会自动撤退。战后GP01脱离队伍，下次战斗准备时别忘记重新派遣僚机。

モビルア－マ－排除2

尽管没能成功阻止**コロニ**－降落，但战斗并没有结束。敌军的大型战舰**モビルア－マ**－冲进我军残存的舰队中，对我军疯狂攻击，**ガト**－就在**モビルア－マ**－上整装待发。必须阻止住他们的行动，才能扭转劣势，使UCE军重新回到王者的位置上。

特别奖励■431秒内解决战斗。

作战要点■本战的敌人只有一个一**ガト**－，多使用回避和远程武器为上，将其体力削减到五分之一左右时，GP03出战。

第九话

ギガノス月面帝国

マスドライバ－破坏

神秘机体出现并发射导弹使**コロニ**－偏离航道，挽救了地球。然而我军的行动违反上级命令，非但得不到表彰，还要接受UCE军事法庭的审判。但由于战斗的持续进行，在UCE军高层的权力分配出现了微妙的变化，因此在新UCE军下达处分命令前，我军全体人员只能停留在主舰上。最后，**アルビオン**战队重新编组，划归**ミスマル**旗下，并得到了新的任务：搭救**ド－リアン**外务次官和破坏**マスドライバ－**。

特别奖励■全歼**ギガノス**军机体。

作战要点■刚一开战便赶上**ギガノス**军内讧，我方多了一名强助**マイヨ**。开战五分钟后，**マイヨ**退场。没有BOSS的战斗，可以尽情虐待敌人杂兵。

大气圈降下

ギガノス军大举出动，在大气圈边缘与我军展开了生死搏斗。

特别奖励■击坠敌机86架。

作战要点■最初的杂兵战还是没有任何难度，可以派遣希罗出场爽一下地图兵器。全歼敌军后，五飞作为敌人BOSS出场，他的实力明显比**ガト**－低一个档次，只有近身攻击比较强。

初始菜单

キャンペ－ン	重新开始游戏
コンティニュ－	继续游戏
フリ－ミッション	自由选关战斗
对战	双人对战
ロ－ド	度取记录

出击菜单

出击	出击
プレイヤ－ユニット	选择控制机体，可以给机体补充体力。
僚机ユニット1	选择僚机1，可以给机体补充体力。
僚机ユニット2	选择僚机2，可以给机体补充体力。
ユニット强化	强化机体
モジュ－ル	选择机体装备

机体名称/出现方法

ナナジン	选择自由模式最初可以购买得到
オウカオ－	通关
ブラックサレナ	通关
エステバリスC(イズミ)	通关
エステバリスC(ヒカル)	完成15个秘密任务
エステバリスC(リョ－コ)	完成20个秘密任务
ダルジャン	完成25个秘密任务
アルストロメリア	获得奖励点数30,或者完成第二个额外任务
ズワア－ス	完成30个秘密任务
ネリ－ブレン	强化ユウブレン特殊性能进化得到
ギルガザムネ	完成35个秘密任务
ザカ－ル	完成40个秘密任务
クインシイ・バロンズウ	完成50个秘密任务
エステバリス炮击P	完成54个秘密任务
ア－マ－ドバルキリ－	完成54个秘密任务
エステバリス(アカツキ)	完成额外任务3
オ－ジ	完成60个秘密任务
ジョナサン・バロンズウ	完成60个秘密任务或完成额外任务1
GP02	完成额外任务2
サザビ－	完成全部秘密任务，或者取得一定数值奖励点数
ノイエジ－ル	在最难条件下完成全部作战
夜光天	最难条件取得60点奖励点数
フェザ－ア－ク	最难条件下完成一定数量作战

第十话

新造战舰ナデシコ出击阻止

木星蜥蜴扫讨

ネルガル重工生产了宇宙联合军的全部武器，但目前它却私造战舰，并自行前往火星营救那里的生存者。军方自然不能任其自由行动，因此要阻止**ナデシコ**出发，令人意想不到的是**ナデシコ**舰长竟然是提督的女儿。

特别奖励■短时间完成任务。

作战要点■战斗本身没有什么难度，但想在规定时间内全歼敌军却非常难。有些敌人藏身于水中，敌人的战舰在攻击距离外还不能自动锁定，所以玩家必须四处游荡，到处寻找敌人。

敌部队迎击

主舰正在逐渐接近**ナデシコ**号，但木星蜥蜴却突然出现，阻拦我军继续前进。

特别奖励■283秒内解决战斗。

作战要点■消灭一定数量的杂兵后，**ビアレス**出战，并混在杂兵中发动攻击，会对我军造成很大威胁。但是他的防御力较低，而且我军也有圣战士协同作战。

ナデシコ离脱阻止

终于正式与**ナデシコ**交锋了，但它并不是我军的真正敌人，因此只能在其周围发动恐吓性攻击。

特别奖励■505秒解决战斗。

作战要点■刚一开战时不能直接攻击**ナデシコ**，而是要将最初出现的木星蜥蜴消灭。然后无需理睬敌人的援军，用自己的身体挡在**ナデシコ**前方攻击，以免它从战场脱离。**ガイ**、**アキト**会在**ナデシコ**前进不能时参战，将二人击败后还要和**マリナ**打上一场。

与**マリナ**战斗时，先使用近身武器将其砍飞，然后用远程武器狂轰，几个回合便可将她击退。

第十一话

ギガノス秘密工场袭击

电力设施破坏

军方终于默允了**ナデシコ**的行动，UCE本部也与**シ－ラ**女王签订协议，联手对抗共同的敌人**ドレイク**军。**タック**再次回忆起与**マリナ**一起作战的情景，但现在两个人却不得不在战场上对决……最新的任务是进攻**ギガノス**秘密工厂，破坏敌人秘密研制的强力武器。

特别奖励■短时间完成任务。

作战要点■比较难打的一战。敌人的数量很多，而且两个BOSS还混在杂兵中，更惨的是我军还不能派遣僚机协助战斗。开战后尽快破坏地面的设施，免得杂兵源源不断。BOSS出现后一定要先瞄准一个狠打，甚至可以无视周围的杂兵。

无限机动炮破坏

在秘密工厂的内部发现了敌人的强力武器——无限机动炮，炮弹的威力惊人，我军必须抓紧时间将其摧毁。

特别奖励■301秒内解决战斗。

作战要点■还是不能派遣僚机出战，玩家只能孤身奋战。敌人的无限机动炮在地图的最右侧，间隔一段时间后便会发射一枚炮弹。想获得特别奖励就要抓紧时间，不过在BOSS战时会比较辛苦。多蒙虽然很帅地出场，但并不参战。BOSS战时要盯准黄色的**ギルガザム**攻击，而且最好不要使用近身武器；BOSS的移动力和回避能力都比较低，几乎是只能在原地当靶子，但一旦被他靠近，玩家肯定会领教到他近身攻击的厉害。

第十二话

ギガノス宇宙要塞

友军舰合流支援

在我军袭击**ギガノス**秘密工厂时，敌人出动了宇宙要塞，而逃走的**ドラグナ**－1型机及其驾驶员**ケ－ン**都在要塞上。由于母亲大人被敌人绑架，**ケ－ン**不得不出此下策。

特别奖励■降低友军所受损害。

作战要点■消灭一定数量的杂兵后，**ケ－ン**会驾驶着D－1**カスタム**参战。此时可以不理会周围的杂兵，而是全力与**ケ－ン**交战，战斗中最好不要与他近战。胜利后**ケ－ン**的母亲被成功救出，**ケ－ン**也重新返回大部队。最后把地图上的杂兵清光便可解决战斗。

别动舰队せん灭

在周围区域活动的敌人舰队开始返回要塞，我军的任务是配合友军将敌人的别动舰队歼灭。

特别奖励■降低友军所受损害。

作战要点■本战只要有五艘敌军战舰突破防线便游戏结束，因此一定要全力快速歼灭敌人战舰。一开始先不要理睬周围的战舰，而是一直前进，将距离最远的战舰消灭。战斗中千万不要分散火力去消灭杂兵，而是手动调整锁定战舰，消灭11艘便可完成任务。可以派遣希罗出场，使用大范围的地图武器快速击坠周围的战舰。

防卫网突破

为了麻痹**ギガノス**要塞中的敌人，我军从发电卫星上发动攻击，本次作战的目的是保护发电卫星和护援友军，全歼周边的敌人小股部队。

特别奖励■友军损害率14%以下。

作战要点■本战不但要消灭敌人，还要保护好四艘友军战舰，除了快速歼敌没别的办法。敌人会派遣几批援军增援，援军战舰的体力也是一批比一批高，砍起来很费时间。最后还要消灭**シ－マ**和她手下的几名杂兵，她的近战能力相对较弱，抓住时机猛砍一番吧。

要塞内部侵入

敌军在我军的猛攻下节节败退，但要塞却在向月球坠落，我们必须潜入要塞内部，破坏其控制系统改变要塞的降落轨道，才能保住月面都市不被毁灭。

特别奖励■友军损害率31%以下。

作战要点■必须在规定时间内破坏要塞的控制装置，要将各个房间内全部出兵口和杂兵消灭才能出现新的道路。在战斗中一定要优先摧毁出兵口，否则敌人是永远也打不完的。时间非常紧，根本没时间跟杂兵纠缠。将控制装置全部破坏后进入BOSS战，作为友军增援。BOSS能力强还有必杀技，绝对大意不得，最好是在清光房间内的杂鱼和墙壁上的攻击点后，再集中火力消灭BOSS。

第十三话

所属不明势力调查

不明部队迎击

ギガノス军屡遭败绩，大部分的士兵都丧失战意，最后终于向UCE军投降，结束了**ギガノス**战役。宇宙战役刚告一段落后，在地球附近的宇宙内又发现了不明机体的战斗，上级立刻命令众人与**ナデシコ**号一起前往调查。

特别奖励■降低不明机体所受损伤。

作战要点■消灭一定数量杂兵后，**ダバ**增援我军，但依然可以对其攻击。而**ダバ**被击坠则直接导致游戏结束，因此在**ダバ**增援后，一定要分清目标再进行攻击。

第十四话

新造战斗舰夺回作战

水中舰进攻阻止

ダバ等人来自太阳系外的二重太阳系，是**セ－マン**王族的后裔，为了反抗独裁者解放星球组织了反乱军队，在此作战是为了阻止**ポセイタル**军的阴谋。此时UCE军的最新武器潜水战斗舰被不明武装集团争夺，目前已经确定了舰艇所在位置。

特别奖励■消灭敌人战舰SD－04。

作战要点■消灭掉最初的几名杂兵后，请立刻潜入水中，寻找敌人的潜艇。在水中移动力大减，而且只要有四艘潜艇脱离便游戏结束，因此一定要挑潜艇攻击，而且找到一艘就要将其彻底歼灭。

潜水战斗舰破坏

这次的敌人比以前更强，是搭载最新战斗系统的潜水战斗舰。

特别奖励■消灭7艘SD－04。

作战要点■敌战斗舰分为多个部分，要盯准中央部分攻击，才能将其彻底击沉，攻击的同时要注意回避它的火炮攻击。战斗舰沉没以后，还要与**マリナ**打上一场，她的能力相当出众，攻击无论远近都能对玩家造成很大伤害，使用追踪导弹攻击可以降低战斗的难度，在体力剩下一小半左右时，她会自动从战场撤离。

第十五话

UCE防空基地攻防战

防空基地压制作战

ライネン曾经是UCE的天才开发者，现在却发起了叛乱。他的下一个目标是占领北美建设中的UCE军第五防空基地，而这一基地是关系到方圆数十公里制空权的重要据点，自然不能将其交给敌人。

特别奖励■摧毁防空基地。

作战要点■虽然本关又有很多杂兵，但是最好无视他们的存在，而是一直对基地攻击。由于在规定的时间内必须将基地破坏50%，因此消灭杂兵的任务只能托付给僚机。**マリナ**还会出来叫嚣，但只会在很短的时间内对玩家造成威胁，所以完全可以无视她，抓紧时间摧毁基地才是正路。

防空基地压制作战2

将基地破坏大半后，我军开始着手防空基地的占领工作，由于防空基地配

备强力的火炮，因此在战斗中还要随时观察周围的变化。

特别奖励■防空设施破坏率27%以上。

作战要点■防空炮在基地的最上层，共有三门。在攻击时千万注意自己的站位，从防空炮的后面攻击为上。消灭掉防空炮后，敌人还会出现大量援军，将其中一个名为**ザロム**D的消灭便可过关。防空炮的防御很高，请做好打一场持久战的准备。

第十六话

新型兵器ナナフシ

ドレイク军舰队迎击

ライネン属下的武装集团在各地都有活动，虽然没什么惊天动地的大举动，但却神出鬼没，对军方很有威胁。不过目前**タック**关心的问题只有一个——**マリナ**的现状……木星蜥蜴的新型兵器降落在**クルスク**工业区，司令部称之为**ナナフシ**，该兵器有很大杀伤力，因此上级命令全军出击，摧毁**ナナフシ**确保周边地区的安全稳定。

特别奖励■降低**アルビオン**所受伤害。

作战要点■先要消灭地图上的五艘战舰。战舰的防御力极高，每击沉一艘都需要很长时间，再加上周围大量的杂兵，实在是很辛苦的一战。使用主角的蓄力武器和爆弹武器攻击战舰效果稍微好些。**ジョナサン**和**トッド**在战舰全部被击沉后登场，最简单的办法就是逐个击破。

ナナフシ接近

虽然已经逐渐接近目标，但我军的两艘主舰却因中弹而导致前进不能，作战计划不得不临时变更，改由陆路前进将**ナナフシ**破坏。

特别奖励■降低**アルビオン**所受伤害。

作战要点■本战玩家要扮演一名破坏者，应优先破坏地面上的厂房，杂兵和坦克可以暂不理会，使用大范围的地图兵器或者爆弹武器可以加快过关的速度。将**ナナフシ**破坏后，必须面对**ジェリル**等两名BOSS，她们的敏捷高速度快，必须小心应付。

第十七话

サセボ攻防战

大型ミサイル迎击

在敌人炮火洗礼下，**ナデシコ**的引擎严重损坏，万幸的是现在还可以以普通的速度前进，保护**ナデシコ**号的重要任务则落到**アルビオン**身上。刚刚到达**サセボ**，木星蜥蜴便呼啸而至。

特别奖励■降低**ナデシコ**所受伤害。

作战要点■本关的任务是拦截导弹，逃走数为五枚便宣告作战失败。因此请无视杂兵的存在，一边移动一边调节视角寻找导弹。完成任务后还要与黑骑士对战，但他以一敌三，完全不是我军的对手。希罗的地图兵器和远程火炮在本关可发挥奇效。

チューリップ排除

サセボ已经被敌人的战舰包围，战舰上的敌机数以万计，除了战斗别无选择。

特别奖励■降低**ナデシコ**所受伤害。

作战要点■本关要在规定时间内消灭20艘战舰。时间紧任务重，杂兵虽说攻击力很低，但数量太多，会分散玩家的注意力，建议使用希罗的地图兵器快速解决战斗。消灭完地图上的战舰后，还要以三对二打一场BOSS战，但敌人的BOSS经常站在原地，因此没有什么难度。

ナデシコ护卫

这次的任务是保护**ナデシコ**出发，将来犯之敌全歼。

特别奖励■降低**ナデシコ**所受伤害。

作战要点■杂兵对**ナデシコ**的伤害很低，因此要优先消灭敌人的战舰。在**ナデシコ**脱离战场后，还要与**マリナ**和为数众多的杂兵血战一场，但好在**マリナ**损失一半的体力后自动撤离。

第十八话

ネルガルドック攻防战

ポセイダル军扫讨

ナデシコ号安全到达月球，可惜一到月球便遭到木星蜥蜴的攻击，目前情况危机，上级立刻命令大部队前往月球，消灭来犯的木星蜥蜴。

特别奖励■破坏全部**ポセイダル**军战舰。

作战要点■一定要抓紧时间清光地图上的战舰，一共有20艘。并且至少要留出一分钟时间用来破坏敌人的旗舰。敌人BOSS**ギャブレ**－体力损失一半后撤退。

袭击势力排除

ネルガル重工正在被敌人袭击，但**ナデシコ**必须在此完成调查任务，护卫的重任自然落到众人肩上。

特别奖励■击坠敌人21艘战舰。

作战要点■漫天的杂兵飞啊飞，电视前的玩家累啊累！杂兵永远也杀不完，真的很累，如果不追求特别奖励，请直接击破敌旗舰。

第十九话

和平交涉

周边警戒

木星蜥蜴其实是过去从地球上被流放的人类，100年前移民到月球的祖先对地球发起了独立运动，结果地球人将这些移民流放到火星。因为后来的地球人曾经使用核武器攻击过火星上的移民，因此地球上的高层人士们删除了全部的资料，后世的人类对这一事实完全不知。这些被流放的人类再次迁移，从火星逃到木星，并在木星发现了与火星完全相同的遗迹，创建了自己的家园。不过他们一直对地球充满仇恨，百年过去了这股仇恨仍然没有丝毫的减弱。他们一直在宇宙中注视着地球，等待着机会。**ギガノス**军等也是他们利用的工具。不过在木星联合内部也有反战人士存在，所以**ナデシコ**准备前往木星，与木星蜥蜴缔结和约。虽然这样做违反军纪，但是大家都想避免这场无意义的战争，所以明知违纪依然与**ナデシコ**一起踏上木星之旅。

特别奖励■降低**ナデシコ**所受伤害。

作战要点■敌人只是数量的优势，杂兵无穷无尽，如没有特别的追求，请快速将敌人战舰歼灭。

木连舰队迎击

敌人只是以和平为借口，其实是想趁机消灭我军的主力，没能如愿后木连舰队以火星的遗迹为目标，逐渐聚集到一起，目前还不知道他们到底有什么阴谋。我军紧跟**ナデシコ**号向火星进发，不过我军必须在消灭拦路的舰队后才能与**ナデシコ**号合流。

特别奖励■降低**ナデシコ**所受伤害。

作战要点■又要拦截敌人的战舰，但与前几次相比敌人的杂兵数要少得多。因为只要有五艘战舰逃亡便游戏结束，所以必须打一场速战速决的快仗。最后敌人出场的BOSS是月原，远程攻击威力较大，但移动缓慢。

ナデシコ进行支援

经过调查的资料显示，导致地球和木连对立的元凶恐怕就在火星的遗迹中，他也正是挑起全部战争的元凶。**ナデシコ**立刻前往遗迹投入战斗，此时**ネルガル**的人们也站在了**ナデシコ**一边。我们的任务则是迎击木连舰队，护卫**ナデシコ**顺利进入遗迹。

特别奖励■降低**ナデシコ**所受伤害。

作战要点■消灭敌人战舰，誓死保卫抚子号！杂兵中会隐身的士兵非常讨厌，最好是留在最后消灭，或者是在能保证一击必杀时再出手攻击。

不明势力调查

ナデシコ终于顺利进入火星遗迹，并在这里调查，众人则在外面守护。

特别奖励■降低**ナデシコ**所受伤害。

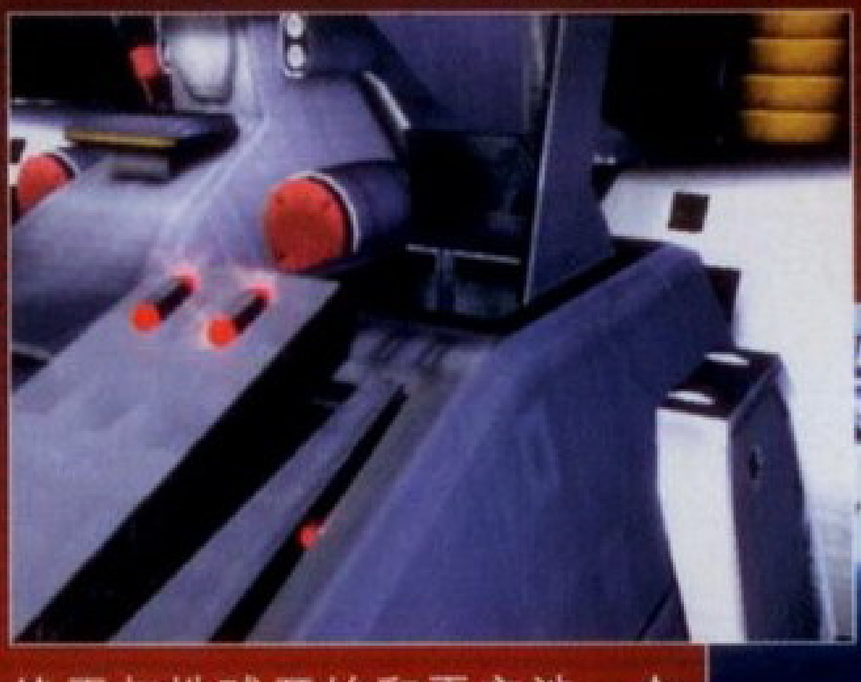
作战要点■本战的杂兵战和BOSS战都没什么难度，但保护**エイジ**的任务比较难，他跟敌人的杂兵长得实在是太像了，一不小心就会把他砍成重伤，甚至会直接将其击毙。虽然他在被攻击后会高喊“是自己人”，但对不懂日语的玩家全无效果。只能用体力的损耗程度将他与敌人的杂兵区分。

第二十话

新造战舰マクロス进宙式

接近舰队迎击

由于两军对立的焦点消除，木星联合



终于与地球开始和平交涉。众人的违纪行动也在提督的多方奔走下得到原谅，更让人振奋的是**ナデシコ**正式成为军中一员，新的任务是负责新造战舰**マクロス**进宙式的警卫工作。

特别奖励■降低**マクロス**所受伤害。

作战要点■快速消灭敌人战舰，否则游戏结束！**マリナ**消失了几战，这次又跑出来凑热闹，还是体力剩一半撤退。

マクロス防卫

刚才**マクロス**发射的主炮使在卫星轨道上的异星人舰队确认了主舰位置，并立刻发动大规模进攻。

特别奖励■降低**マクロス**所受伤害。

作战要点■要在敌人群中保护己方战舰，非常麻烦。事实再次证明：保护别人远比保护自己辛苦。建议派遣有大范围攻击武器的队员出战。

第二十一话

ゼントラーディ迎击

攻击机进攻阻止

三艘战舰集合，目前正漂流在冥王星近海上，也许是因为系统出现故障，才将战舰们集体传送到这里。遗憾的是不能再使用瞬间移动系统，想返回地球圈只能沿航道自己慢慢走……

特别奖励■降低**マクロス**所受伤害。

作战要点■又是一场拦截战，难度比前几次高出许多。敌人重攻击机的移动速度较快，玩家完全没有消灭杂兵的时间，只能一边控制前进方向一边调节视角，发现了红色标志就要立刻移动到攻击范围内开火射击。战斗前请做好重新来过和头晕眼花的思想准备。

侵入部队排除

消灭完外部的敌人后，还要进入母舰内部消灭掉侵入的敌人。由于是在自家战舰内部战斗，一定要注意不要误伤自家的建筑。

特别奖励■降低**マクロス**所受伤害。

作战要点■虽然不能派遣僚机协同作战，但本战的敌人只有能力很弱的杂兵，可以轻松过关，只需注意不要使用地图兵器和爆弹武器！

マクロス防卫

マクロス处于主炮攻击的准备阶段，自身无法防御敌人的攻击，因此大家必须齐心协力消灭周围的敌人。

特别奖励■降低**マクロス**所受伤害。

作战要点■体积巨大的**マクロス**非常脆弱，敌人的战舰几炮就能把它击沉，所

以我军还是要快速消灭敌人战舰。

制宙权确保

一条辉少尉被**ゼントラ－ディ**军逮捕，同时敌人还逮捕了当红歌手**リン・ミンメイ**，看来是在二人约会时落入敌人之手，（年轻人果然靠不住），同时被捕的还有早濑大尉和歌手经纪人。这次的任务则是潜入敌人内部，搭救被捕人质。

特别奖励■降低**マクロス**所受伤害。

作战要点■没任何难度，节约时间速战速决。

第二十二话

オベレーション・ライトニング

死鬼队排除

返回地球圈后，得知**グラドス**军与**ボセイダル**军联手，并且在北美大陆上建立了巨大的军事设施，再加上自然灾害等多种不利因素，UCE军只得缩小战线。而且因为**ナデシコ**、**アルビオン**两大主力的缺阵，UCE军已经陷入苦战。不过现在好了，两大主力返回，UCE军立刻向北美大陆发起强袭上陆作战。

特别奖励■消灭**タ－ミネ－タ－ボリス**。

作战要点■敌人会不断派遣援军增援，但我军也有多蒙支援，可以说是势均力敌。**テビルガンダム**比较棘手，使用地图兵器速战为上。战后多蒙加入。

レジスタンス支援

激战中**レジスタンス**发来求救信号，目前已经被敌人包围陷入苦战，因此我军必须立刻前往救援。

特别奖励■击破**タ－ミネ－タ－ボリス**6架。

作战要点■战斗难度不大，只是地形复杂，寻找敌人要费些力气，战斗前不要忘记派遣僚机参战。**ゼクス**在本战出场，胜利后加入。BOSS**ギャブレ－**的能力很强，战斗时多回避为妙。

グラドスタワ－制压

终于攻进**グラドス**军根据地，不过还是不能轻视敌人的实力。

特别奖励■击破**タ－ミネ－タ－ボリス**。

作战要点■又是地形复杂的一关，要在规定时间内清光杂兵。**ル・カイン**手下的能力都不弱，强力武器最好都留在最后对他们使用。

第二十三话

オベレーション・ライトニング2

别动舰队护援

成功歼灭**グラドス**军，下一目标则是盘踞在卫星轨道上的**ボセイダル**军。**ガバ**和反乱军已经在那里等候多时，等待与我军合流后一举将**ボセイダル**军歼灭。

特别奖励■降低友军所受伤害。

作战要点■敌军的杂兵越来越厉害，而且他们的攻击目标通常是我方友军。在搜索到敌人后要立刻出手将其解决，以免夜长梦多。体力损失一半后撤退的BOSS还是**マリナ**。

舰队战支援

合流后的反乱军先行队已经开始与敌军交火，我们的任务则是彻底击溃敌人舰队，开辟出前进的道路。

特别奖励■降低友军所受伤害。

作战要点■战斗开始后还是要快速消灭敌人战舰，在限定时间内消灭足够的战舰后我军援军赶到。然后继续消灭杂兵和战舰，直至敌旗舰和BOSS出场。BOSS很强，没什么明显弱点，在其停止飞行时使用最强武器进攻。敌旗舰结实得离谱，除了拿出耐心慢慢打没别的方法。

デビルガンダム击灭

ギワザ在临死前的瞬间将**デビルガンダム**发射到地球，我军立刻返回地球消灭这最危险的敌人。

特别奖励■降低友军所受伤害。

作战要点■本战的敌人只有一个—**デビルガンダム**，必须攻击其头部才能对其造成有效伤害。从地下冒出的**ガンダムヘッド**基本可以无视。使用远程强力武器攻击**デビルガンダム**的危险系数低些。

第二十四话

防空卫星制压作战

卫星内部侵入

UCE军喜讯不断，不但全歼**ボセイダル**军，将地球圈外的敌对势力消灭，**マクロス**也顺利返航。唯一的噩耗则是**ライネン**武装集团将地球周围的防空卫星占领。

特别奖励■破坏卫星内部。

作战要点■在卫星内部寻找可破坏的设施很难，因为卫星内部复杂，各处的差别不大，很容易迷路。但出来耐心慢慢找没有捷径，可以按START键调出小地图仔细观察，但用处不大。

ライネン势力歼灭

敌人的防空主炮随时可能发动，被逼上绝路的敌人必然会背水一战，虽然优势明显，但我军依然大意不得。

特别奖励■破坏防空卫星。

作战要点■消灭掉几名杂兵后双BOSS出现，敌人的杂兵越来越强，甚至可以媲美以前的BOSS。**バルクホルツ**比**マリナ**弱很多，全力将他消灭比较轻松。

第二十五话

オルファン浮上

ブル・ベガ－特攻阻止

タック以前的上级**バルクホルツ**利用自己的职务之便，一直在悄悄研制被禁用已久的作战武器，并使用研制成功的机体发动了一系列的袭击事件，虽然已经将他消灭，但**マリナ**却下落不明。在太平洋上又发生了紧急事件，本该沉睡在海底的**オルファン**浮出水面，并且继续上升，这恐怕是**ドレイク**的阴谋。

特别奖励■降低友军所受伤害。

作战要点■最初要快速消灭敌人战舰保卫友军战舰。然后要将第一个BOSS**マリナ**击败。最后还要跟**トッド**打一架。**トッド**的第一形态很弱，很轻松便能将其击坠，第二形态则是巨大化，只能利用自己运动性的优势，使用远程武器慢慢耗尽敌人体力。

ゲア・ガリング攻击

敌人的战舰**ゲアガリング**南下，计划与**ドレイク**的旗舰合流，各个击破乃为兵法之基本，所以我军必须在敌人合流前将敌人歼灭。

特别奖励■降低友军所受伤害。

作战要点■保护友军战舰和消灭敌人战舰同时进行，难度较大。想速战速决可以派遣主角直接攻击敌人旗舰，使用最强的武器，争取在友军战舰沉没前将敌人旗舰击坠。黑骑士和**ドレイク**是本关的BOSS，能力都不差，集中火力使用追踪导弹各个击破仍是过关法宝。

ノウィス・ノア联军护援

虽然敌人旗舰已经被我军击沉，但**ドレイク**和他的主力部队仍然健在，想要取得最终的胜利就要先将他们解决。

特别奖励■降低友军所受伤害。

作战要点■又是消灭战舰保护己方战舰，同时还有很多会分身的杂兵，非常麻烦的一战。敌人BOSS**ドレイク**也会分身特技，而且行动敏捷，但好在我军是以三对一，多注意回避取胜应该不难。

バロン・スウ击破

战斗进行到一半，我军忽然被传送到神秘的区域，在这里等待大家的是什么呢?

特别奖励■无

作战要点■被传送到这里只要击败**バロン**便可过关。**バロン**损失三分之一的体力后也会巨大化，但感觉巨大化以后的他反而比以前好打。

ドレイク军歼灭

比玛和勇离开大部队，去说得**オルファン**，剩下的部队则留下来继续战斗。这次也是与**ドレイク**军的最后一战，众人下定决心用自己的双手粉碎**ドレイク**的阴谋。

特别奖励■降低友军所受伤害。

作战要点■消灭杂兵保卫战舰！玩家必须穿梭于我军两艘战舰间消灭敌人。其间黑骑士带领部下再次出阵，但能力并没有什么提升。敌人的战舰出现后请不要理睬，继续消灭杂兵，因为此时的它处于无敌状态，剧情后才能对其攻击。

第二十六话

メルトランディ迎击

メルトランディ迎击

マクロス再次遭到敌人袭击，众人顾不上休息调整，立刻赶往战场救援。这次的敌人是长年与**ゼントラ－ディ**敌对的**メルトランディ**军，而**メルトランディ**却是清一色的女性战士，为何她们会在地球出现目前还是个谜。

特别奖励■降低**マクロス**所受伤害。

作战要点■再次消灭敌人战舰保卫己方战舰，又是麻烦的一战。消灭敌人一定数量的战舰后，请将攻击目标锁定为敌人旗舰，将其击破后进入BOSS战。不过BOSS的能力实在一般，用以前的方法便可轻松取胜。

第二十七话

バスターアーク战

バスターアーク战

ゼントラ－ディ忽然出现在两军交锋的战场上，不过看来似乎没有恶意。

特别奖励■快速完成任务。

作战要点■再战**マリナ**！这次她比以前更结实更凶猛，没有僚机帮忙时千万不要与她近战，周围的杂兵可以不予理睬。

第二十八话
地球圈防卫战

ボドル舰队迎击战

マリナ驾驶的机体是敌人用来攻击地球的关键，更是与**ゼントラーディ**对抗的唯一手段。**マリナ**一直与我军敌对的目的仅仅是摧毁男主角驾驶的机体，以免男主角使用该机体上不成熟的强大武器导致自我毁灭。不过现在一切都清楚了，**マリナ**终于重回大部队。太空中的地球防卫舰队已经被**ゼントラーディ**军全歼，地球危机迫在眉睫。

特别奖励■全歼敌人机体。

作战要点■大混战！没什么特别之处，五飞会赶来支援，并在胜利后加入。

ボドル舰队迎击战2

刚才众人击败的仅仅是**ボドル**舰队的前卫队，我军必须突破敌人的重重防线，击沉敌旗舰才能取得最后的胜利……

特别奖励■击破敌机体27艘。

作战要点■不想被敌人杂兵累死的话，请直接寻找敌人战舰击破，引发“歌女救地球”剧情，然后再打一场很爽的杂兵战。最后进入敌人旗舰内部，可以不理会杂兵，一直沿路走到尽头。此外，在游戏的最后厂商还跟大家开了个小玩笑。

机体能力列表

机体名称	防御	旋转	回避	攻击	冲刺	推进器
ダンバイン	B	B	A	B	A	B
ビルバイン	B	B	A	A	B	A
强化型レイズナー	D	B	B	B	B	B
アシュラ・テンプル	A	D	C	A	B	A
アトール	B	D	B	B	A	B
エルガイム	A	D	B	A	A	B
エルガイムMK-2	A	D	B	A	B	A
ヌーベル・ディザート	B	D	A	C	A	A
バッシュ	A	D	C	A	B	A
スターク・ダイン	B	B	A	A	B	A
ドラグナー1型カスタム	C	B	B	A	A	A
ドラグナー2型カスタム	C	C	B	A	B	A
ドラグナー3型（后期型）	A	A	B	B	A	A
ファルゲン	A	A	B	A	A	A
ネリー・ブレン	B	C	B	A	B	B
ヒメ・ブレン	B	B	A	A	B	B
エステバリス（アキト）	B	C	B	B	B	A
エステバリス（イズミ）	B	C	B	B	B	A
エステバリス（ガイ）	B	C	B	B	B	A
エステバリス（ヒカル）	B	C	B	B	B	A
エステバリス（リョーコ）	B	C	B	B	B	A
ウイングガンダムゼロ	B	B	C	A	A	A
ガンダムサンドロック	B	B	A	A	A	A
ガンダムデスサイズヘル	C	B	A	A	A	A
ガンダムナタク	B	B	A	A	A	A
ガンダムヘビーアームズ	B	B	A	A	A	A
トールギス3	A	B	B	A	A	B
νガンダム	B	B	B	A	A	A
リ・ガズイ	C	B	A	A	A	A
GP01	B	B	B	B	A	A
GP03	A	C	C	A	A	B
クアドラン・ロー	B	B	B	A	A	A
VF-1A（輝）	B	B	B	A	C	A
VF-1A（マックス）	B	B	B	A	C	A
VF-1S（フォッカー）	A	B	B	A	C	A
VF-1S（輝）	A	B	B	A	C	A
ゴッドガンダム	A	B	B	A	B	A
ナナジン	D	B	B	A	B	B
オウカオー	C	B	A	A	B	B
ガンアーク	A	A	A	A	A	A
バスターアーク	A	C	A	A	A	A

机体名称	装甲	反击耐久	射线防御	实弹防御	移动速度	上下移动速度	水中移动	冲刺效率	冲刺速度	回避效率	回避速度	回避移动距离
ダンバイン	87	77	5	7	86	83	89	94	92	76	88	93
ビルバイン	87	74	5	7	83	82	89	95	89	88	92	91
强化型レイズナー	64	59	0	0	80	82	69	81	85	80	89	74
アシュラ・テンプル	92	93	17	0	56	54	79	95	80	97	71	68
アトール	86	91	17	0	78	62	59	93	98	86	90	83
エルガイム	90	89	17	0	82	65	59	98	92	80	89	89
エルガイムMK-2	91	97	17	0	76	60	59	96	84	85	84	80
ヌーベル・ディザート	81	98	17	0	87	85	59	96	97	94	93	91
バッシュ	93	90	17	0	57	61	59	95	84	93	81	76
スターク・ダイン	87	88	0	0	75	71	79	88	89	92	91	97
ドラグナー1型カスタム	79	79	0	0	89	75	79	92	97	91	90	74
ドラグナー2型カスタム	79	89	0	0	83	67	79	87	85	96	89	74
ドラグナー3型（后期型）	94	89	0	0	93	84	79	92	99	98	85	74
ファルゲン	93	79	0	0	90	87	89	98	97	98	86	74
ネリー・ブレン	81	80	4	0	78	70	99	86	87	80	90	79
ヒメ・ブレン	83	83	4	0	80	74	99	87	85	81	91	93
エステバリス（アキト）	80	74	0	0	58	63	99	98	83	96	82	79
エステバリス（イズミ）	80	74	0	0	58	63	99	98	83	96	82	79
エステバリス（ガイ）	80	74	0	0	58	63	99	98	83	96	82	79
エステバリス（ヒカル）	80	74	0	0	58	63	99	98	89	96	82	79
エステバリス（リョーコ）	80	74	0	0	58	63	99	98	83	96	82	79
ウイングガンダムゼロ	83	85	0	0	80	76	69	93	91	98	77	81
ガンダムサンドロック	87	77	0	0	84	83	69	99	92	99	94	87
ガンダムデスサイズヘル	70	67	0	0	79	81	69	92	99	90	90	94
ガンダムナタク	81	87	0	0	88	85	69	84	91	98	94	91
ガンダムヘビーアーム	88	84	0	0	63	63	69	93	84	93	94	87
トールギス3	96	91	0	0	67	70	69	84	95	94	94	80
νガンダム	84	97	0	0	91	86	59	89	98	97	85	90
リ・ガズイ	78	79	0	0	78	79	59	91	94	91	86	94
GP01	88	78	0	0	75	76	59	96	94	95	88	86
GP03	95	95	0	0	86	83	99	79	90	85	79	74
クアドラン・ロー	89	83	0	0	68	72	99	90	94	94	91	85
VF-1A（輝）	89	86	0	0	73	81	59	97	75	97	91	78
VF-1A（マックス）	89	86	0	0	73	81	59	97	75	97	91	78
VF-1S（フォッカー）	95	90	0	0	73	81	59	99	75	99	91	78
VF-1S（輝）	95	90	0	0	73	81	59	99	75	99	91	78
ゴッドガンダム	90	82	0	0	73	63	89	99	89	91	80	91
ナナジン	61	68	7	5	90	81	89	81	89	90	86	91
オウカオー	74	80	9	9	89	86	89	97	88	77	96	94
ガンアーク	93	86	3	0	84	79	69	94	95	92	92	92
バスターアーク	97	83	3	0	83	78	69	95	94	98	84	74

FFXII通关后全方位研究始动

《FF12》的主线剧情虽然不长，但是要把各个要素全部收集齐全，也不是一件容易的事情。这一期我们继续对游戏的细节部分进行研究，包括武器、装饰物、地图、重要道具、支线情况、分支任务、小游戏等各个方面的研究。　□文/猴子

PS2	本刊译名：最终幻想12				CERO 全年龄
	SQUARE-ENIX	8990日元	2006.3.16		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	100K	

ミストナック融合技

到了游戏中盘之后，必杀技将成为玩家对付BOSS的有力武器。随着角色们level的上升，必杀技的威力也越来越强。按每个不同level的必杀技都需要消耗相应长度的MP槽，但是在使用必杀的时候如果能够实现连击，在达到一定的连击数之后，角色们还会放出威力更大的融合技。只要玩家反应有够灵活，可以在高HIT之后使出强大的融合技。融合技的名称与必杀的使用回数的对应关系如下：

←必杀技会消耗相当多的MP，但是把握得当是相当有效的。

融合技	必杀技使用回数
炎のインフェルノ	Lv1×3
土のカタクラズム	Lv1×7
水のイラプション	Lv1×2、Lv2×3
风のラプチャー	Lv2×5
ホワイトアウト	Lv3×5
アークブラスト	Lv1×2、Lv2×2、Lv3×3
ルミネッセンス	Lv1×3、Lv2×3、Lv3×3
ブラックホール	Lv1×4、Lv2×4、Lv3×4

工会揭示板上没有的任务

在**ツイッタ**大草原的名**もなき**泉一带，有一名来自帝国的旅行者，他会委托主人公一行到**ソーヘン**地下宫殿去打一个叫**マンドラーズ**的怪物。并且给大家一个“封魂**のカギ**”，用它可以打开宫殿中的“封魂**の**扉”。打倒怪物之后却只能得到1000**ギル**、3个万能药，真是抠门到家的奖励。

但是这把钥匙给大家带来的回报绝对不止上面所说的这些。在地下宫殿中，大家可以找到委托讨伐任务的怪兽，包括B级的**ダークスティール**和S级**オーバーロード**。当然了，游戏中的大部分任务还是要去砂海亭或者怪物工会去接的。到了游戏后期，工会的莫古利老大会亲自委托高难度的任务给你。另外在一些比较有难度的任务中，会有NPC伙伴与你同行，他们的水平都很高，注意要和他们密切合作。

武器的种类与特征详解

虽然FF12的培养自由度相当高，玩家可以在游戏中通过License系统将角色们培养成自己喜欢的类型。而不同的武器配合不同特性的人物，可以达到事半功倍的效果，反之亦然。

【标准型】片手剑、两手剑、两手枪、两手ボウガン、两手ロッド

这些武器是比较普通的。根据武器自身的攻击力、角色的基本攻击力以及敌人的防御力，每次进攻时都能造成一定的伤害。在装备片手剑的时候，可以装备盾牌。需要注意的是，弩弓（两手**ボウガン**）的攻击力相对低，装备之后一般只适合打后阵。

【防御无视型】－两手铳、片手计算尺

这两种武器的攻击力低得可怜，但是命中率却是百分之百。即使敌人在战斗中防御，也可以突破其防御而直接进攻。计算尺在后期可以使出时间攻击、步数攻击等招式，随着玩家游戏时间的积累，它的威力会越来越大。到最后如果使用得当的话，其实际价值甚至可以超越斧、锤等重武器。

【速度重视型】片手ダガー、两手忍刀、两手弓

自身的敏捷度越高，这些武器的攻击力就越高。像芙兰这样的角色就很适合装备弓，到了游戏后期，她的速度提高到一定程度之后，使用弓的威力甚至不在剑之下。在装备片手**ダガー**的时候，可以同时装备盾牌而不影响速度，建议在游戏初期使用这样的装备。

【魔力型】两手刀、两手杖、片手メイス

这些装备的攻击力是随着角色的魔力的上升而上升的。其中两手刀在后期实现连续攻击的发生率会提高很多，喜欢打出多HIT的玩友们可以集中提升魔力，练一下这种武器。

←斧子虽然威力巨大，但并不是何时都能使出会心一击。

【一击型】片手斧、片手ハンマー、两手ハンディボム

斧、锤和炸弹是拥有最大攻击力的武器，发生会心一击（Critical）的时候可以给敌人相当高的打击，但是它的攻击力却不稳定，打不到敌人或者打偏而导致伤害较少的情况也是家常便饭。总的来说要实现一击必杀需要一定的运气。

【魔法防御型】两手棒

这种武器为怪异。它是根据敌人的魔法防御力而决定伤害程度的。总的来说没什么特性，攻击起来速度慢，基本上是不值得推荐的武器（个人意见，仅供参考）。

©1987, 2006 SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

装饰物详细资料

FF12中的装饰物种类繁多，取得方法各异。其中不乏珍稀物品，具有的效果自然也不可等闲视之。下面是这些东西在游戏中的具体获得方法。

名称	效果	上升值	价格	入手方法
オパールの指轮	使「リフレク」状态的敌人无法反射魔法	–	16000	アルケイディス旧市街饰品店、港町バーフォンハイム饰品店
ルビーの指轮	リフレクの永久效果	–	8500	神都ブルオミシェイス饰品店
トルマリンの指轮	猛毒无效	–	300	东ダルマスカ砂漠饰品店
贤者の指轮	消 MP减半	–	22000	アルケイディス旧市街饰品店
守りの指轮	リジエネ永久效果	防御+6/魔防+5	18000	死都ナブディス饰品店
玛瑙の指轮	使天气对属性的影响无效化	–	3000	西ダルマスカ砂漠饰品店
バングル	ライブラ永久效果	–	500	ギーザ草原（旱季）
オルアケアの腕轮	体力强化	HP+25	250	ギーザ草原饰品店旱季）
パワーリスト	ストップ无效	力+2	5200	アルケイディス旧市街、港町バーフォンハイム饰品店
アーガイルの腕轮	くらやみ无效	–	600	エルトの里饰品店
ダイヤの腕轮	从宝箱中获得更好的东西	–	20000	东ダルマスカ砂漠饰品店
格斗のアンバー	两手空手时间攻击力上升	–	6600	エルトの里饰品店
龟のチョーカー	消费金钱来咏唱魔法不费MP	–	9000	空中都市ビュエルバ饰品店
ニホパラオア	使药系道具效果发生逆转	–	–	交易品
雏のティペット	获得经验值增至2倍	–	5000	アルケイディス旧市街饰品店
ブレイザー	HP全满时间攻击力增加	–	3200	エルトの里饰品店
革のゴルゲット	「濒死」时魔力上升	–	1500	西ダルマスカ砂漠饰品店
ヒスイのカラー	容易躲避敌人攻击	–	3300	エルトの里饰品店
钢のゴルゲット	「濒死」时攻击力上升	–	1500	西ダルマスカ砂漠饰品店
アームガード	「濒死」时物理防御力上升	–	800	バルハイム地下道饰品店
魔法の手袋	HP全满时魔力上升	–	3200	エルトの里、神都ブルオミシェイス饰品店
盗贼のカフス	偷盗技能上升	–	3000	神都ブルオミシェイス饰品店
ブレイザー	HP全满时力量上升	–	3200	エルトの里饰品店
源氏の小手	连击发生率上升	魔力+2	–	ギルガメッシュ战时盗取（第1战）
ガントレット	盾的回避率上升	–	1200	东ダルマスカ砂漠饰品店
蔷薇のコサージュ	使沉默无效	–	800	西ダルマスカ砂漠饰品店
ほろろの根付	药品回复值上升	–	4000	アルケイディス旧市街
インディゴ蓝	魔法成功率提高	–	–	打倒ライジングビスト得到
金のアミュレット	获得LP增加1倍	–	4500	エルトの里饰品店
筋结びのガロン	使混乱无效	–	1000	アルケイディス旧市街饰品店
ファイアフライ	获得经验值变成0	力+2	5000	フォーン海岸饰品店
サッシュ	スロウ无效	–	500	エルトの里饰品店
バブルチェーン	バブル永久效果	–	19800	クランショップ饰品店
カメオのベルト	攻击成功率提高	–	9000	港町バーフォンハイム饰品店
西阵の带	睡眠无效	–	800	神都ブルオミシェイス饰品店
黑带	ドンアク无效	活力+8	600	神都ブルオミシェイス、从ウォースラ身上盗取
バトルハーネス	自动反击敌人	力+2	1000	东ダルマスカ砂漠饰品店
ジャックブーツ	ドンムブ无效	–	600	エルトの里饰品店
エルメスの靴	ヘイスト永久效果	–	20000	バルハイム地下道饰品店
ギリーブーツ	オイル无效	–	700	神都ブルオミシェイス饰品店
钢铁の膝当て	回避陷阱	防御+1	1000	アルケイディス旧市街饰品店
フェザーブーツ	永久浮游效果	–	500	アルケイディス旧市街饰品店
クイスモイトの靴	スリップ无效	力+2	800	神都ブルオミシェイス饰品店
ねこみみフード	行动敏捷化	活力+20	–	在工会商店买到
ふわふわミトラ	石化无效	–	1200	アルケイディス旧市街饰品店
リボン	全防护	–	–	在大灯台打倒ヴィシュヌ得到
人造破魔石	沉默永久效果	全属性减半	–	在战舰リヴァイアサン剧情得到
女神の魔石	MP变成0	魔法防御＋13	–	在ラバナスタ王宫剧情得到
晓の断片	MP变成0	魔法防御＋20	–	在レイスウォール王墓剧情得到

地图的取得方法

FF12的地图视窗在游戏中的作用非比寻常，探索地图最简单的办法就是一步一步地去趟了，但是由于游戏中许多地方一时还不能到达，所以探索法显得很麻烦。好在地图可以从一些特定的地方或者人身上得到，其中莫古利族的地图商人是最常见的，大家一定要多多利用。

地图	取得方法
西ダルマスカ砂漠の地图	地图屋(王都ラバナスタ/外门前)
バルハイム地下道の地图	バルハイム地下道/大坑道东部（宝箱）
バルハイム地下道のキャンドル	バルハイム地下道/ゼバイア连结桥（宝箱）
サリカ树林の地图	サリカ树林/巨木に囲まれた路（宝箱）
ナルビナ城塞地下牢の地图	ナルビナ城塞地下牢/地下独居房入口（宝箱）
ラバナスタ王宫の地图	ラバナスタ王宫/地下仓库准备室（宝箱）
ガラムサイズ水路の地图	ガラムサイズ水路/东部通水制御区画（宝箱）
ガラムサイズ水路のキャンドル	ガラムサイズ水路/东部水量调整区（宝箱）
ルース魔石矿の地图	地图屋(空中都市ビュエルバ/采掘前小广场)
ルース魔石矿のキャンドル	ルース魔石矿/第5矿区采掘场（宝箱）
空中都市ビュエルバの地图	地图屋(空中都市ビュエルバ/采掘前小广场)
东ダルマスカ砂漠の地图	地图屋(王都ラバナスタ/外门前)
ギーザ草原旱季の地图	地图屋(王都ラバナスタ/外门前)
战舰リヴァイアサンの地图	战舰リヴァイアサン/左翼发着ポート（剧情中得到）
大砂海オグル・エンサの地图	大砂海オグル・エンサ/第1石油工场（宝箱）
ゼルテニアン洞窟の地图	ゼルテニアン洞窟/バラムカ断层（宝箱）
大砂海ナム・エンサの地图	大砂海ナム・エンサ/砂を　む丘（宝箱）
レイスウォール王墓の地图	レイスウォール王墓/大通廊（宝箱）
オズモーネ平原の地图	地图屋(ガリフの地ジャハラ/ソゴト川のほとり）
ガリフの地ジャハラの地图	地图屋(ガリフの地ジャハラ/ソゴト川のほとり)
ゴルモア大森林の地图	ゴルモア大森林/光闭ざされし路（宝箱）
エルトの里の地图	从ルルチエ处购得(エルトの里/森をうやまう道)
ヘネ魔石矿の地图	ヘネ魔石矿/第1期坑道（宝箱）
ヘネ魔石矿のキャンドル	ヘネ魔石矿/第2期采掘现场（宝箱）
パラミナ大峡谷の地图	地图屋(神都ブルオミシェイス/白砂の小路)
ミリアム遗迹の地图	ミリアム遗迹/钢铁の守护（宝箱）
神都ブルオミシェイスの地图	地图屋(神都ブルオミシェイス/白砂の小路)
モスフォーラ山地の地图	从スカウト处购得(モスフォーラ山地/水音の传わる处)
フォーン海岸の地图 (ふぉーんかいがんのちず)	地图屋(フォーン海岸/ハンターズ・キャンプ)
ソーヘン地下宫殿の地图	ソーヘン地下宫殿/自らを见出す路（宝箱）
ツイッタ大草原の地图	地图屋(帝都アルケイディス/モールベリ区)
帝都アルケイディスの地图	地图屋(帝都アルケイディス/モールベリ区)
ドラクロア研究所の地图	ドラクロア研究所/第67阶层（调查荷物得到）
セロビ台地の地图	地图屋(港町バーフォンハイム/海风通り)
死都ナブディスの地图	打倒フューリー后得到(死都ナブディス/ゆらぎなき理の间)
港町バーフォンハイムの地图	地图屋(港町バーフォンハイム/海风通り)
幻妖の森の地图	幻妖の森/现を惑わす路（宝箱）
幻妖の森のキャンドル	幻妖の森/白魔の爱でし路（宝箱）
古代都市ギルヴェガンの地图	古代都市ギルヴェガン/水层都市トリマーラ（宝箱）
リドルアナ大瀑布の地图	リドルアナ大瀑布/コロセウム（宝箱）
大灯台下层の地图	大灯台下层/始原の层外郭（宝箱）
大灯台中层の地图	大灯台中层/受难の层（宝箱）
大灯台上层の地图	大灯台上层/至顶の旋回廊1（宝箱）
ナブレウス湿原の地图	ナブレウス湿原/なげきよどむ地（宝箱）

各种矢、弹药入手方法

与一般兵器相比，火枪和弓箭能够在远距离杀伤敌人，尤其对于空中飞行的怪物有特效。但是一开始从各地商人手中买到的洋葱子弹和洋葱矢的攻击力太低，即使和好的武器配合，攻击力也没有很大提高。但是如果找到好一点的弹药的话，情况就截然不同了。实际上，优质弹药不但能够提高攻击力，而且可以附加一些特殊的效果，如中毒、即死以及属性攻击等。但是这些弹药的入手方法也并不简单。大家需要在平时多卖一些道具，以增加获得交易品的机会。

弓用矢					
名称	攻击力	属性	价格	备注	入手方法
オニオンアロー	1	–	100	–	王都ラバナスタ、ナルビナ城塞市街地、ガリフの地ジャハラ、神都ブルオミシェイス的武器店
パラレルアロー	2	–	–	–	交易品
炎の矢	1	火	–	–	交易品
バンブーアロー	2	–	–	附加效果：猛毒	交易品
雷の矢	2	雷	–	–	「ボーパルバニー」讨伐报酬
一击の矢	3	–	–	附加效果：战斗不能	「ファーヴニル」讨伐报酬
冻て云の矢	4	冰	–	–	交易品
アルテミスの矢	5	土	–	–	交易品6

ボウガン用矢					
名称	攻击力	属性	价格	备注	入手方法
オニオンシャフト	1	–	100	–	王都ラバナスタ、ナルビナ城塞市街地、ガリフの地ジャハラ、神都ブルオミシェイス的武器店
ロングシャフト	1	–	–	スロウ	交易品
ストーンシャフト	1	–	–	ドンアク	交易品
鉛のクォーラル	2	–	–	ドンムブ	「ダークスティール」讨伐报酬
ブラックシャフト	2	–	–	附加效果：くらやみ	交易品
タイムシャフト	2	–	–	附加效果：死の宣告	交易品
アガザイ	3	–	–	附加效果：スリップ	「イクシオン」讨伐报酬
グランドボトル	4	–	–	–	交易品

铳用弹					
名称	攻击力	属性	价格	备注	入手方法
オニオンバレット	1	–	100	–	王都ラバナスタ、ナルビナ城塞市街地、ガリフの地ジャハラ、神都ブルオミシェイス的武器店
サイレント弹	2	–	–	附加效果：沈默	交易品
アクアバレット	3	水	–	–	交易品
ナパームショット	3	火	–	–	花サボテン剧情后得到
ソイルショット	2	土	–	附加效果：くらやみ	交易品
风のペネトラテ	4	风	–	–	交易品
ダークショット	4	按	–	–	「ビスコディーモン」讨伐报酬
石化弹	3	–	–	附加效果：石化中	交易品

ハンディボム用火药					
名称	攻击力	属性	价格	备注	入手方法
オニオンボム	1	–	100	–	王都ラバナスタ、ナルビナ城塞市街地、ガリフの地ジャハラ、神都ブルオミシェイス的武器店
ポイズンボム	2	–	–	附加效果：猛毒	交易品
スタンボム	2	–	–	附加效果：ストップ	モブ：「ブラッディ」讨伐报酬
オイルボム	3	–	–	附加效果：オイル	交易品
混乱弹	4	–	–	附加效果：混乱	交易品
悪臭ボム	2	–	–	附加效果：スリップ	モブ：「キャロット」讨伐报酬
ウォーターボム	5	水	–	–	交易品
キャステラーノス	6	–	–	–	交易品

重要物品获得方法一览

在游戏中，许多重要物品是买不到的。其中一些重要道具可以通过卖交易品的方式获得，所以大家平时打了怪物得到道具之后尽量拿去卖给商人，卖的东西种类和数量越多，获得交易品的机会就越大。其他一些道具要靠特殊剧情获得。

重要物品	内容	入手方法
贤者の心得	贤者的秘术书，对元素精灵系敌人有特效	交易品
ナイトの心得	骑士的秘术书，对巨人/昆虫系有特效	交易品
魔道士の心得	魔道士的秘术书,更容易从魔法生物系怪物身上得到宝物	交易品
魔剑士の心得	魔剑士的秘术书，更容易从软体生物和僵尸系怪物身上得到宝物	交易品
学者の心得	学者的秘术书，更容易从物质系怪物身上得到宝物。	交易品
クランレポート	工会报告，上面有怪物的资料和讨伐记录	从トマジ处得到
トマジの传票	トマジ给主角的传票，上面是有关采购食物的事情	从トマジ处得到
ガルバナの花	在ダルマスカ地方生长的红色花。打倒はぐれトマト后发现	在东ダルマスカ砂漠得到
阴石	颜色暗淡的石块。吸收太阳能之后会变成“太阳石”	从ジン处得到
太阳石	储存有太阳能的魔石。可以作为热源和光源使用	在ギーサ草原得到
クレセントストーン	从ダラン那里得到的石板，是进入ラバナスタ王宫宝物库的必要道具，上面有狮子的纹章。	从ダラン处得到
女神の魔石	在ラバナスタ王宫宝物库中发现的魔石。看起来很值钱	在ラバナスタ王宫得到
ダルマスカ剑	ダルマスカ王国骑士用的剑。ダラン让主角把它送到某处	从ダランから那里取得
第1营仓のカギ	打开战舰リヴァイアサン内仓门的钥匙	在战舰リヴァイアサン上得到
システム制御キー	战舰リヴァイアサン安全操作系统的钥匙,可以操作警报装置	在战舰リヴァイアサン得到
人造破魔石	アルケイディア帝国制造的特殊魔石。和通常的魔石不同，可以吸收魔力	在战舰リヴァイアサン得到
サボテンの花	数年才开一次的珍稀的花。可以入药。	将花サボテン击破后得到
晓の断片	レイスウォール王留下的魔石。是继承霸王血统的证物	在レイスウォール王墓中得到
レンテの泪	ヴィエラ族的护身符。可以解开森林中的封印	在ヘネ魔石矿得到
霸王の剑	レイスウォール王留下的剑。可以将破魔石破坏	在ミリアム遗迹得到
封魂のカギ	ソーヘン地下宫殿内某扇门的钥匙。门中有强大的怪物	在ツイッタ大草原得到
研究所のカード	ドラクロア研究所的钥匙卡片。上面有アルケイディア帝国的纹章	在ドラクロア研究所得到
契约の剑	神族オキューリア的宝剑。可以割下破魔石碎片	在古代都市ギルヴェガン得到
エルモネアの叶	在オズモーネ平原生长的药草	将エンケドラス击破后得到
空き家の手纸	在ラバナスタ・ダウンタウン某个空屋内留下的纸条。上面写着“东南东东南西南东”	在ダウンタウン空屋调查纸条即可得到
坏れたカギ	—	将ホワイトムース击破后得到
水门のカギ	水门操作盘的钥匙。但是已经被损坏，由ソルベ修理好。	将“坏れたカギ”给ソルベ后得到
盗まれた品	シーク族盗贼的东西，后来被オルトロス夺取。	将オルトロス击破后得到
蛇酒の素	配制最高级蛇酒的原料。	将マリリス击破后得到
朽ちた铠の破片	这是铠甲的一部分碎片。在リンドヴルムひづめの间发现。	将リンドヴルム击破后得到
沈默の壶	ギーザ草原部落代代相传的壶。可以封印怪物。	任务「复活、封印されし乐园！」完成后得到
第3矿区のカギ	ルース魔石矿第3矿区的钥匙。	任务「异常发生アントリオン！」完成后得到
第11矿区のカギ	ルース魔石矿第11矿区的钥匙。	在フォーン海岸拾到。
长女からの手纸	飞空艇七姐妹的长女写的信。分别写给各航路的6个妹妹。	任务「异常发生アントリオン！」完成后得到。
断罪の魔石	通向封印之地的魔石。表面刻有“只能依靠力量”的字样。	在神都ブルオミシェイス得到
すすけたかけら	4个分割的メダル碎片之一。打败オルトロス后将被盗品还给盗贼后得到的报酬。	在收集“メダルのかけら”的剧情中得到
くすんだかけら	4个分割的メダル碎片之一。在ガラムサイズ水路内操作水门操作盘后取得。	在收集“メダルのかけら”的剧情中得到
よごれたかけら	4个分割的メダル碎片之一。帮助ラバナスタ・ダウンタウン的孩子后得到。	在收集“メダルのかけら”的剧情中得到
力なき力のメダル	打开ナブディス王宫禁闭之门的徽章。没有魔力不能使用。	在收集“メダルのかけら”的剧情中得到
爱のメダル	打开ナブディス王宫禁闭之门的徽章。具有魔力。	在收集“メダルのかけら”的剧情中得到
勇气のメダル	打开ナブディス王宫禁闭之门的徽章。具有魔力。	在收集“メダルのかけら”的剧情中得到
力のメダル	打开ナブディス王宫禁闭之门的徽章。具有魔力。	在收集“メダルのかけら”的剧情中得到

关于异常状态

FF12中的异常状态比以前又复杂了许多，针对不同的状态采取不同的应对措施，是大家需要注意的。有的状态必须用相应的道具或魔法来清除。另外多种异常状态解除魔法**エスナ**依然健在，但并不是万能的。

异常状态	异常效果	主要对策
オイル	全身沾满油，遇到火属性攻击就会受到严重伤害。	あぶらとり纸
ウイルス	身体感染病毒，HP和MP暴减。	ワクチン
猛毒	中毒状态，体力每隔一定时间就会减少。	毒消し
スリップ	一旦受到攻击，体力就急速减少。	リジエネ
ストップ	身体活动停止，不能操作。	クロノスの泪
ドンムブ	脚部不能活动，不能走路。	万能药
ドンアク	动作被封，在战斗时不能行动。	万能药
石化中/石化	“石化中”是倒数状态，倒数完毕即被石化。	金の针
死の宣告	倒数结束之后HP变为0，战斗不能。	万能药
睡眠	陷入催眠状态，操作、行动不能。	目觉まし时计
混乱	无法区分敌我的状态。操作不能。	气付け药
くらやみ	被黑暗包围的状态。武器攻击命中率下降。	目药
沈默	不能使用魔法的状态。	やまびこ草
スロウ	时间槽积攒速度变慢的状态。	ヘイスト

支线地图详细介绍

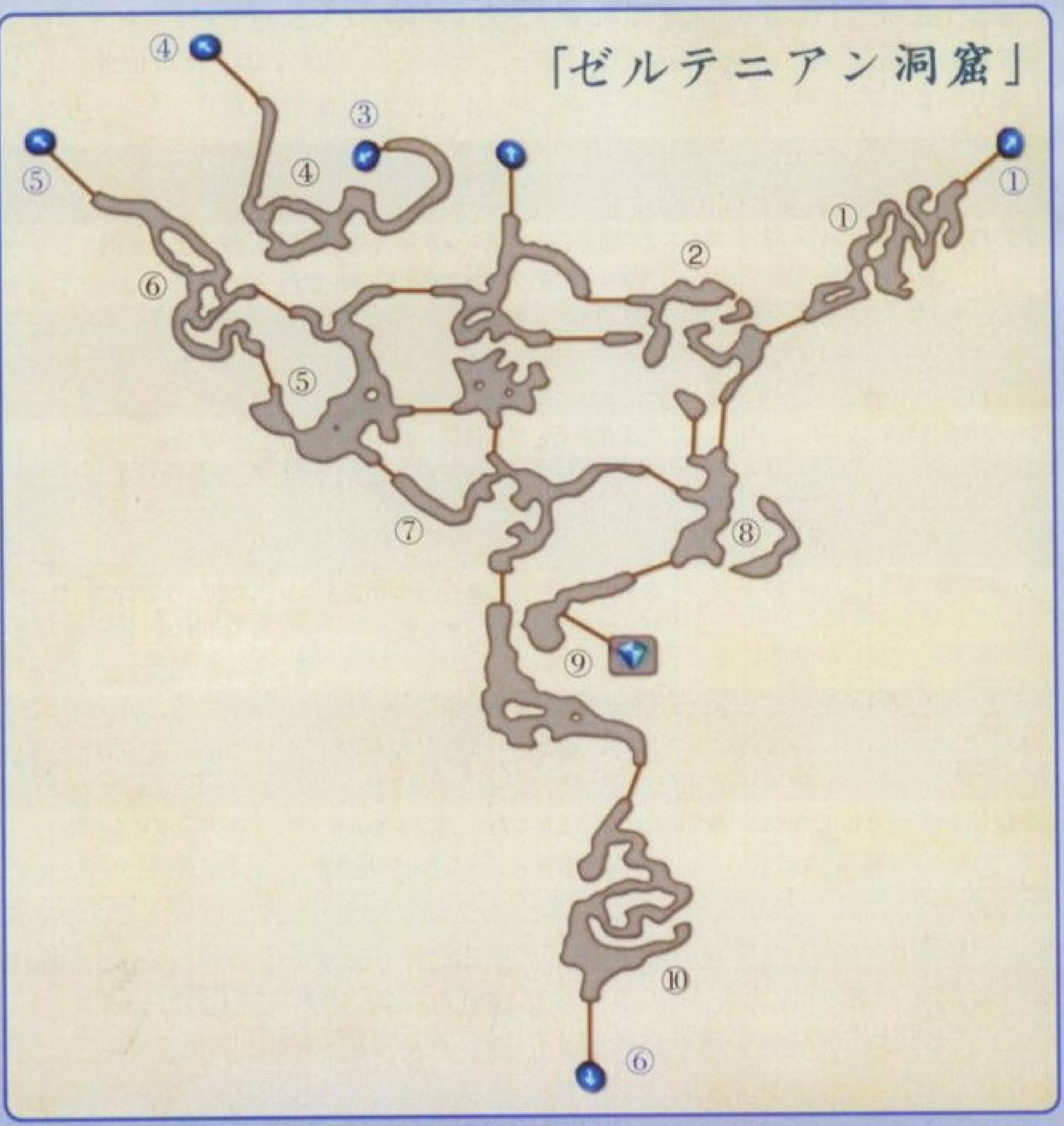
虽然FF12的主线剧情不是很长，又没有二周目的设置，但是本作超高的自由度和众多的分支剧情足够大家折腾好一阵子的。其中，世界地图上有一些地方在主剧情中根本不用去，但是一些重要道具、讨伐猎物和隐藏的魔法、Gambit、武器、防具和召唤兽等都需要在这些地方获得，因此考虑到游戏的完成度，各位玩家们有必要在这些地方反复探索。经笔者统计，支线任务所占的游戏时间，至少比主线剧情还要多2倍以上（笔者13小时破关，但是支线用了近30小时仍未完成）。

支线地图中比较显眼的是死都**ナブディス**（纳布迪斯），它在**サリカ**森林西北方向。这里本来是游戏开头那个短命王子的祖国——纳布拉迪亚的首都。在2年前因为帝国军使用“月光的碎片”，释放出巨大能量而被毁灭。随着能量被释放出来的还有高浓度的魔雾（**ミスト**），经过2年的时间，这里变成了怪兽聚集的魔巢。怪兽们的实力都很强，另外这里还有一种被称做巴格纳姆斯族(**バグナムス**族）的亚人，他们身材矮小，和大砂海中的乌鲁坦恩沙族一样，是未经驯化的野蛮人，好斗而不友好。

从森林进入死都之后，第一个场景的左上方的房间向南走，有个隐藏的房间。这个房间角落的某个柱子上有调查选项。调查之后，一个巴格纳姆斯族的商人就会从墙里蹦出来：这里就是游戏中最后的隐藏商店。这里有最强的黑魔法**コラプス**，以及Gambit中的远隔攻击。

一想不到巴格纳姆斯也有会做生意的人。真是和气生财啊。

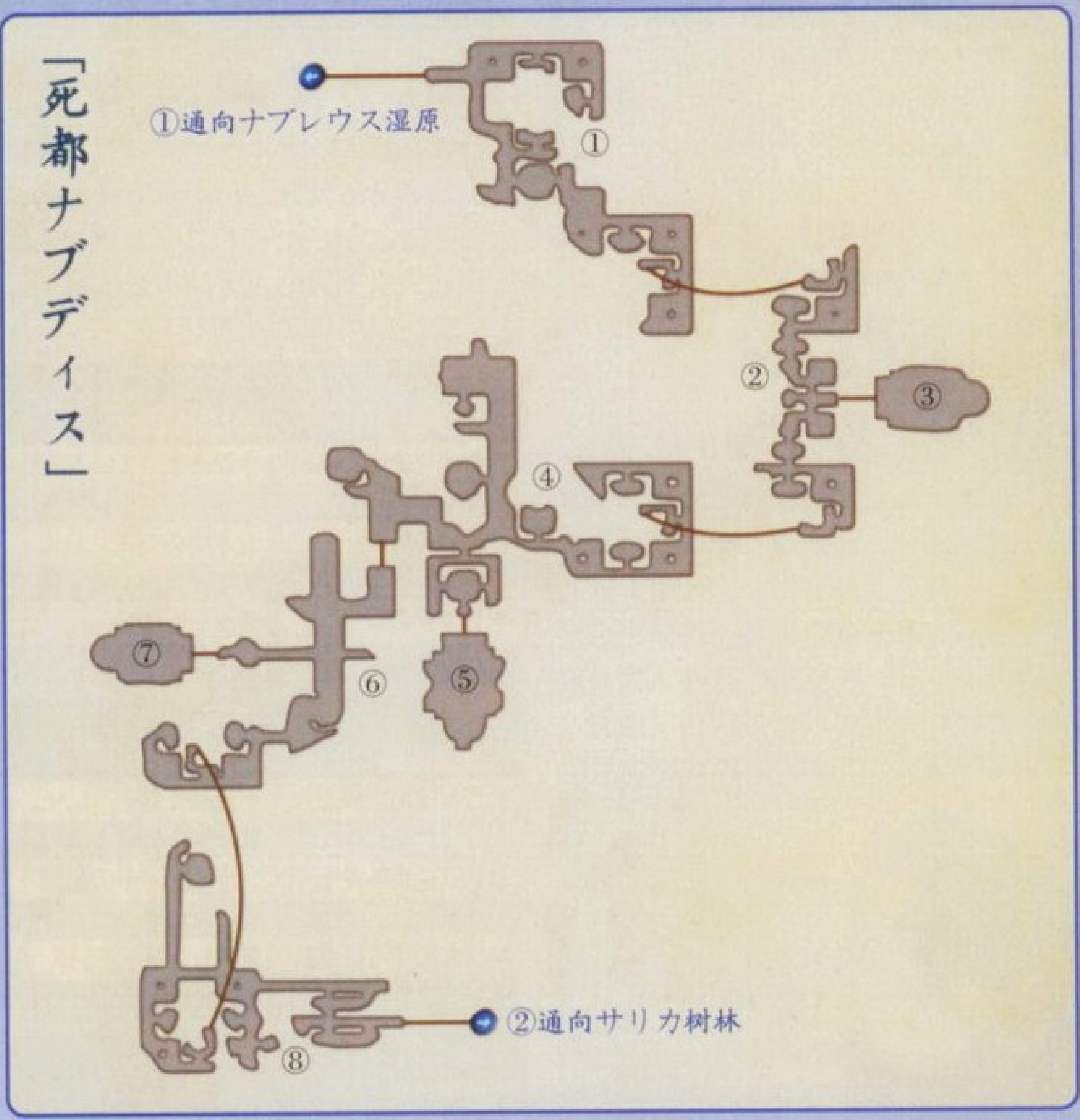
此外这里还有对暗属性有效的防具，而且还有恢复MP的**エーテル**卖。这也是本作中唯一一个卖**エーテル**的地方。



【地名（区域）】①异端を诱う岩窟 ②砂落ちる间 ③バラムカ断层 ④地の森 ⑥岸壁の回廊 ⑦砂时计の谷 ⑧アスローズ大流砂 ⑨海の止まり ⑩暗きを爱でる路

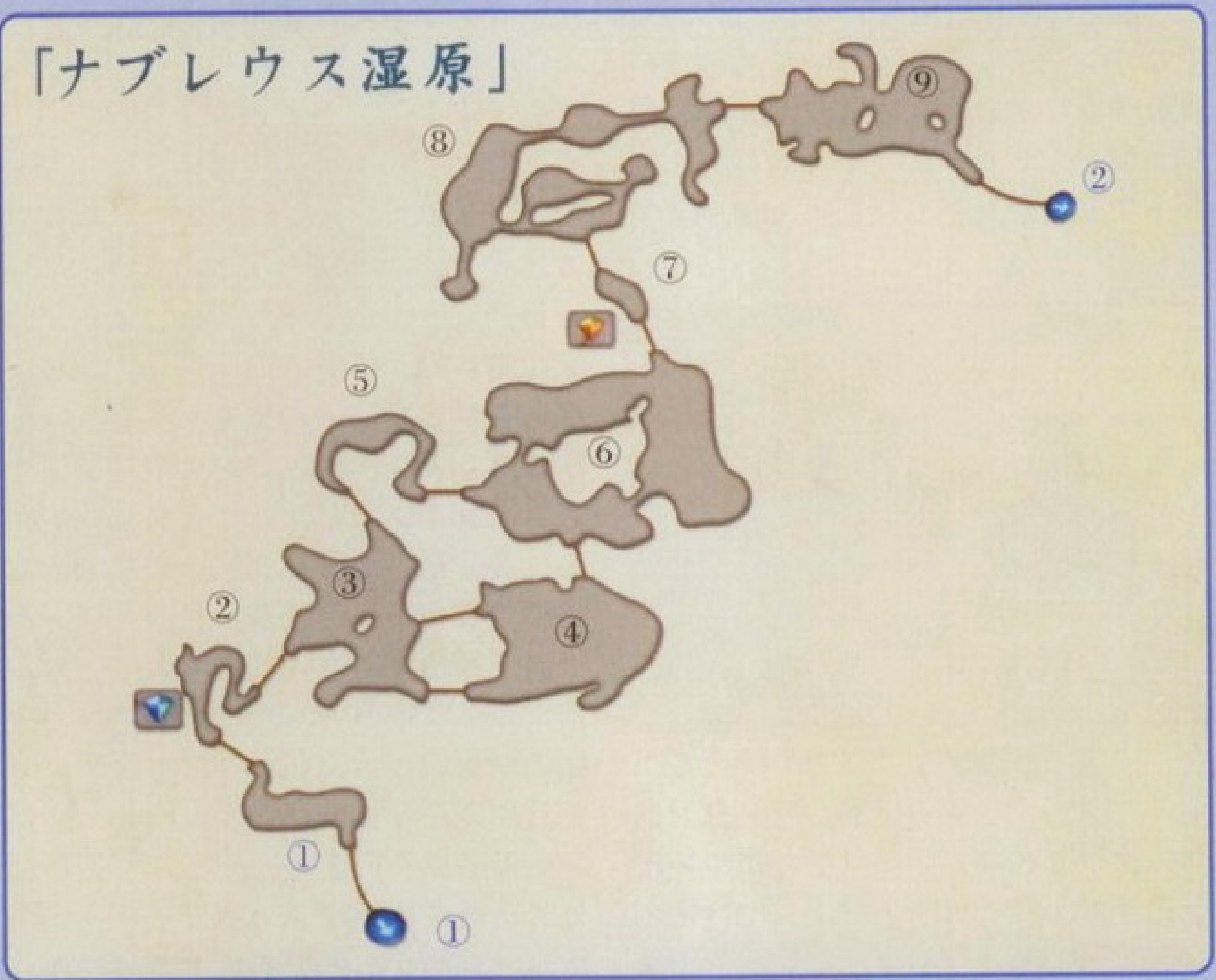
【通向地区】①西ダルマスカ砂漠 ②大砂海オグル・エンサ ③大砂海オグル・エンサ ④大砂海ナム・エンサ ⑤大砂海ナム・エンサ ⑥オズモーネ平原

出现怪物情报				
出现怪物	Lv	弱点	掉落道具	出现区域
キラーカッター	Lv37~39	水	虫の甲壳、火の魔晶石、气付け药、菊一文字、裂かれた衣、アルカナ	砂落ちる间、バラムカ断层
グレネード	Lv35~36	水	火の魔晶石、クロノスの泪、ボムの抜け壳、スコーピオ、ボムの欠片、アルカナ	砂时计の谷
ゴーキマイラ	Lv37	水	羽根の衣、火の魔石、テレポストーン、ハンマーヘッド、石ころ、アルカナ	砂落ちる间
コープス	Lv37~38	圣	暗の魔晶石、くさつた肉、白い牙、プラチナメッサー、血染めの首饰り、アルカナ	アスローザ大流砂
ジルコンタートル	Lv38	火	千年龟の甲罗、水の魔晶石、テレポストーン、ジヤコーハット、石ころ、アルカナ	暗きを爱でる路、ふりそそぐ空
スカルドラゴン	Lv39	圣	攻龙の壳、暗の魔晶石、ハイポーション、バスタードソード、死龙の骨、アルカナ	ふりそそぐ空
スライム	Lv16~17	土	绿色の液体、风の石、ウォータの魔片、フライングヘルム、石ころ、アルカナ	异端を诱う岩窟、地の森、岸壁の回廊
ブエル	Lv37~39	雷	恶魔のしっぽ、氷の魔石、フエニックスの尾、大地の帽子、恶魔のため息、アルカナ	砂落ちる间、砂时计の谷、ふりそそぐ空
ボギー	Lv38~39	圣	天上の宝玉、暗の魔晶石、气付け药、伊贺忍刀、デスパウダー、アルカナ	岸壁の回廊
メリッサ	Lv37~38	风	土の魔晶石、目药、静寂のアデド、大地の帽子、魔法のランプ、アルカナ	海の止まり、暗きを爱でる路
リーチフロッグ	Lv17	火	水の石、角、テレポストーン、アリエス、カエルの油、アルカナ异端を诱う岩窟、	岸壁の回廊



【地名（区域）】①力宿る回廊 ②白き约束の回廊 ③ゆらぎなき理の间 ④气高き者たちの间 ⑤勇なる望みの间 ⑥美しき调べの间 ⑦大いなるなぐさめの间 ⑧光满ちる回廊

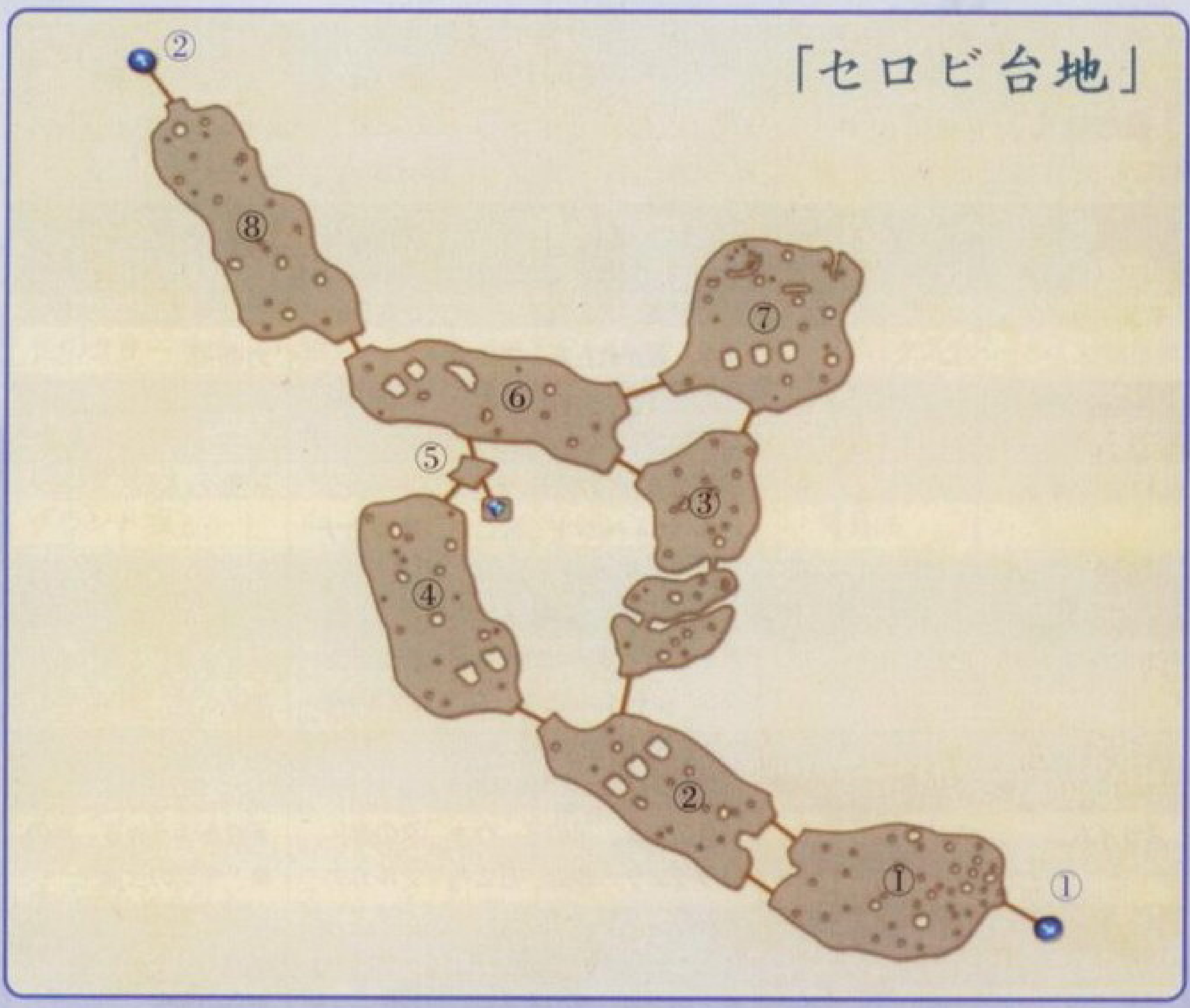
出现怪物情报				
出现怪物	Lv	弱点	掉落道具	出现区域
ウォーロック	Lv47~48	圣	暗の间晶石、邪神の肉、目觉まし时计、カプリコーン、石ころ、アルカナ	气高き者たちの间
エルヴィオレ	Lv46~48	风	恶魔の目玉、土の魔晶石、ワクチン、マクシミリアン、デビルカクテル、アルカナ	力宿る回廊、白き约束の回廊、气高き者たちの间、美しき调べの间、光满ちる回廊
オーバーソウル	Lv49	圣	暗の魔晶石、沈默のトガル、テレポストーン、云の杖、ソウルオブサマサ、アルカナ	美しき调べの间
バクナムス族	Lv46~47	冰	雷の魔晶石、テレポストーン、ヘイスガの魔片	力宿る回廊、白き约束の回廊、美しき调べの间、光满ちる回廊
バブイル	Lv47	暗	良质の石材、圣の魔晶石、ルーンブレイド、ホーリーの魔片、アインヘリエル、アルカナ	美しき调べの间
暗のエレメント	Lv25	圣	暗の魔石、暗の石、精灵石、暗の魔晶石、石ころ、アルカナ	白き约束の回廊



【地名（区域）】①绿岩の地 ②声を失った路 ③なげきよどむ地 ④追忆の地 ⑤阳を探す路 ⑥まどろみへ诱う平原 ⑦はげましを受けた地 ⑧命消えし水边 ⑨灭びし王家の广场

【通向地区】①サリカ树林 ②死都ナブディス

出现怪物情报				
出现怪物	Lv	弱点	掉落道具	出现区域
エメラルタス	Lv44~47	风	千年龟の甲罗、土の魔晶石、エキスポーション、アリエス、ヒヒイロカネ、アルカナ	追忆の地、まどろみへ诱う平原
クルセイダー	Lv44~45	圣	丈夫な骨、暗の魔晶石、ローレルクラウン、カプリコーン、石ころ、アルカナ	追忆の地、なげきよどむ地
シールドドラゴン	Lv47	－	龙の壳、土の魔晶石、クロノスの泪、轮龙のウロコ、轮龙のキモ、石ころ、アルカナ	灭びし王家の广场
精灵リョスアルブ	Lv45	圣	暗の魔晶石、精灵石、リョスアルブ、エレクトラム、アルカナ	まどろみへ诱う平原
デッドリーボーン	Lv45	圣	暗の魔晶石、目药、修罗の骨、盘古の骨、アルカナ	まどろみへ诱う平原
バクナムス族	Lv43~44	冰	雷の魔晶石、ハイポーション、邪迎八景	绿岩の地、阳を探す路、命消えし水边、灭びし王家の广场
バンシー	Lv44~46	圣	暗の魔晶石、ただれた死肉、エクスポーション、黑の假面、ソンビパウダー、アルカナ	なげきよどむ地、追忆の地、まどろみへ诱う平原
フオーバー	Lv45	圣	暗の魔晶石、银色の液体、テレポストーン、ミネルバビスチエ、石ころ、アルカナ	灭びし王家の广场
フオカロル	Lv45~46	冰	怪鱼のウロコ、雷の魔石、パワーロッド、パイシーズ、フカヒレ、アルカナ	追忆の地、まどろみへ诱う平原
ワイアード	Lv47	圣	雷の魔晶石、铁甲壳、战马の壳、ディフエンダー、战神のアシュリング、アルカナ	命消えし水边



【地名（区域）】①南リィーヴィル丘陵 ②北リーヴィル丘陵 ③フェディック川 ④河岸段丘 ⑤街道の休息所 ⑥交差ヶ原 ⑦北部段丘 ⑧エルアニス旧街道
【通向地区】①港町バーフォンハイム ②ツイッタ大草原

出现怪物情报				
出现怪物	Lv	弱点	掉落道具	出现区域
アダマンタイタス	Lv41～42	风	土の魔晶石、ハイポーション、千年龟の甲罗、万年龟の甲罗、アダマンタイト、アルカナ	フェディック川
ガルビュデス	Lv40	土	风の魔晶石、毒消し、风切りの羽根、タウロス、割れた铠、アルカナ	北リ-ヴィル丘陵、河岸段丘、交差ヶ原、エルアニス旧街道
シ-ク族の探险家	Lv??	?	水の魔晶石、气付け药、アスピ-テ	河岸段丘
シ-ルドドラゴン	Lv42～44	?	轮龙のウロコ、土の魔晶石、クロノスの泪、レオ、轮龙のキモ、アルカナ	北リ-ヴィル丘陵、河岸段丘、フェディック川、エルアニス旧街道
シルバリオ	Lv38～39	土	良质の毛皮、风の魔石、テレポスト-ン、リ-ブラ、石ころ、アルカナ	北リ-ヴィル丘陵、フェディック川、北部段丘、交差ヶ原、エルアニス旧街道
パンデルクア-ル	Lv40	冰	良质の毛皮、雷の魔晶石、テレポスト-ン、リ-ブラ、石ころ、アルカナ	南リ-ヴィル丘陵、北リ-ヴィル丘陵、河岸段丘、交差ヶ原、エルアニス旧街道
ワイバ-ンリ-ド	Lv40	水	火の石、まがつた牙、リネンキュラッサ、ハイポ-ション、石ころ、アルカナ	南リ-ヴィル丘陵、北部段丘

分支冒险任务

红花仙人掌家族

首先，要完成任务03 砂风**にゆれるサボテンの**花。在东**ダルマスカ**砂漠打倒头顶有红花的仙人掌(花**サボテン**)，得到贵重品**サボテンの**花。回到委托人**ダントロ**那里，和他对话，得知他的妻子要这花是给人治病用的。

大家来到东**ダルマスカ**砂漠・地下道**ネブラ**河沿**い**集落南侧，找到**ダントロ**的妻子。和她对话后就把**サボテンの**花给了她。走出村子，再返回的时候就会发现人们聚在河边讨论事情。原来这里与北岸之间已经有好几天不通航了，今天渡船顺风漂了回来，但是船上没有人。和船夫的儿子对话后，瓦恩一行护送他到了北岸。谁料北岸村子中的人全部被仙人掌绑架了。仙人掌家族的头目告诉人们，前不久有一只头上开红花的小仙人掌失踪了，它们怀疑是人类绑架了它，于是绑架了所有在北岸的村民作为人质。（卖地图的除外，假如在这之前你来北岸，会发现除了地图商人之外这里空无一人……难道他是这些仙人掌的内应?）仙人掌要求将小仙人掌归还，这让大家狂汗不已：绑架小仙人掌的犯人不就是自己么？赶紧回南岸看看吧，现在只剩那朵花了，万一把它被当成药煮了的话岂不糟矣……

回到南岸，**ダントロ**的妻子告诉大家，她拿红花煎了药之后就把它扔在屋子后面了。万念俱灰的众人怀着最后一丝希望去找那朵被煮熟了的红花，却惊奇地发现它已经复活，又长成了一只仙人掌。真是比蟑螂还顽强的生命力啊……赶紧带它回到北岸，仙人掌一家团聚，十分高兴地释放了所有人质，回家了(也没追究绑架小仙人掌的是谁)。

治病救人的报答

解决了仙人掌人质事件之后，回到南岸继续和**ダントロ**的妻子对话，得知病人还没有好，需要去找贝壳做退烧药。还好贝壳就在旁边的河岸附近。拿到之后交给她，她又说病人旧伤发作，需要止血药**ネブラリン**，她丈夫那里就有。赶快去**ダントロ**那里，在旁边的箱子上取得了药品**ネブラリン**。回去交给**ダントロ**的妻子后，她又要大家去采谷间的花露作为药引子。（这是什么病人啊，为你找东西倒没什么，就怕你病得太重，药没熬你就挂了……）到北岸，继续向北到达断裂**の**沙地，花就在悬崖旁边。拿到露水以后，按原路返回，把它交给**ダントロ**的妻子，这样病人就OK了。不过他还在睡觉，大家只好离开村子一次，再回来他就醒了。他在**ダントロ**家后面，和病人对话就可以得到**バルハイム**地下道的钥匙作为回报。在地下道的深处有召唤兽死**の**天使**ザルエラ**，实力不俗，那个家伙被这样的怪物袭击还能捡条命回来，真是有够走运啊。

渡河问题

还是在有渡船的村子里，渡船的孩子想送一只名叫**ササナ**的鸟到北岸，但是这只鸟很怕狗，而村子里正好有只名叫**ナシル**的小狼狗，整天盯着这只鸟不放。如果狗在村子里，鸟就不敢上船。而小狗的主人是一位名叫**アリル**的少年。他平时最喜欢干的事情就是追着**ナシル**到处跑。这样问题就来了，怎么样才能将他们三个都渡到北岸去?

↑解决了仙人掌人质事件之后，就可以在村子里来坐渡船往来于南北两岸之间了。

正确的方法是按照**ナシル**、**アリル**、**ササナ**的顺序来渡就可以了。最先去的是狗，然后把人送过去，人就可以追狗。而南岸这边没有了狗的威胁，鸟就可以顺利上船了。最后把鸟送到北岸，一个女孩子会照顾这只鸟，并且送给众人一件礼物——伊贺忍刀作为回报。严格地说，这个谜题还不如“狼、兔子和青菜”那个智力题考人呢。

沙尘暴中的巨龙

在西**ダルマスカ**砂漠与东**ダルマスカ**砂漠之间有一片空地，里面常年有沙尘暴，一只恐龙的身影在风沙中若隐若现。这只龙属于高级地龙，打倒之后可以获得不少LP，但是因为风沙太大，人一进去就迷失方向。要讨伐这只怪物，

↑沙尘暴中的这只巨龙威力不小，但是在后期再去收拾它的话就容易多了，几刀就能解决。

必须经过下面的步骤：在**ラバナスタ**西门有一名叫**リムザット**的旅行者。他说要在沙尘中辨别方向，必须有适当的工具。在他的建议下，到门外前广场喷水池前找一个叫**カツツエ**的人。他告诉众人，**ダウンタウン**北部水路入口的**ノートン**有指南针。找到**ノートン**之后，他告诉大家，他和**カツツエ**把指南针拆成两半，他的那一半埋在西**ダルマスカ**砂漠里了。（……）埋藏的具体位置在西**ダルマスカ**砂漠的风纹**の**地右下角。但是必须从阳炎立**つ**地平**の**北西出口才能进入。调查在那里生长的巨大仙人掌，得到“风**の**方位轮”。随后回**ラバナスタ**西门找**リムザット**，他将指南针的零件组合在一起，得到“风读**のコンパス**”。这时再去那里，就可以和恐龙交战了。不过从它身上只能偷到**ハイポ—ション**，而且它的攻击力不低，还是有一定等级的时候再去惹它吧。

在帝都传送情报

在帝国首都**アルケイディス**，要进入上层社会的地区，必须得到一定数量的羽毛(**フェザ—**)才可以。而挣取羽毛的方法就是在不同的人之间传送情报。下面就是情报的供求信息（汗）：

トラント区	
情报提供者	情报接收者
ブティックの妇人	金があまつている绅士
历史を知る老人	历史を知りたい绅士
片思いの绅士	片思いの妇人
ビルヂングの绅士	デザインが変な绅士
チケットの母	チケットの娘
リュートの娘	リュート弾き

ニルバス区	
情报提供者	情报接收者
空气を变えたい妇人	引退した妇人
决意した研究员	元研究员の绅士
说明にこまる绅士	ブル—ダイヤの妇人
见守る绅士	売り入む男
おうえんする研究员	失败した绅士
スポ—ツ好きの妇人	读书好きの研究员

リーアナ区	
情报提供者	情报接收者
手纸をひろつた绅士	ロマンチックな妇人
ガンビットの绅士	カ—ドをもらつた妇人
美食研究家	料理が下手な妇人
入荷がうれしい绅士	入荷を待つ妇人
野菜を売る女	野菜を売る男
タロットの女	幸せな小说を书く女
ツア—の女	ビュエルバの妇人

モールベリ区	
情报提供者	情报接收者
フェザ—を目指す女	フェザ—を目指す男
アクセサリの妇人	ギ—ザの男
ジャッジになりたい男	ジャッジの夫人
家庭教师の妇人	家庭教师の绅士
旅好きな妇人	旅の生活の绅士
ホロッときた妇人	家族思いの娘
ネックイスの男	ネックイスの女
そつくりの男	そつくりの男
魔道士の女	アカデミ—の绅士

「最终幻想12"幻兽传说"」

最终幻想12引导最终幻想系列的全面革新，采用的召唤兽屏弃了以往系列所传承的诸多幻兽，如巴哈姆特、希瓦等等。而延续了最终幻想战略版里的十二圣石设定，从中派生出本作新的幻兽群。最终幻想12的召唤兽是一群背叛造物神的邪恶力量，为正神们所唾弃。伟大的造物神开辟混沌，创造万物，是三界的绝对主宰。本作的幻兽群，他们从诞生起就背负着神所赐于的厄运，不愿屈从的它们最终选择了与神为敌。被称为黄道12宫的"暗の异形者"，与它们相对的则是守护黄道12宫的"光の异形者"。所谓成王败寇，战败后的它们灵魂和肉体被神封印。

白羊座——魔人 ベリアス

用地狱之炎，燃烬无尽怨念的魔人**ベリアス**。与光之异形者，超越者**アログリフ**相对存在。原本它被定为白羊**の**座的光之异形者，但神创造它了以后，发现它有缺陷，神不像神，魔不像魔，所以被称为魔人。于是又创造了超越者**アログリフ**取代了它。愤怒的它向神发动了攻击，战败后成为**レイスウォール**王墓的守护者。

魔人 **ベリアス**初次于最终幻想战略版中登场，双头四手臂火焰的魔人。在像白羊一样的胸前有着的小头部，法宝是带有红莲之火、地狱之炎的神圣锡杖。

金牛座——轮回王 カオス

能操控生死轮回，拥有四柄护法剑的法王。是神在创世之时，为掌管神圣的水晶而诞生的守护神。与光之异形者，惩恶**の**神官**ミトロン**相对存在。后被卷入混沌的漩涡中，在迷宫般的世界中经历了无数次轮回转世。改变了想法的他端坐在混沌台座**ワネ**上，达到无念无想的境地，倾向于瞬间消灭一切有秩序的条理和精神，成为了违背神意志的恶神——轮回王，最终被神封印在死都**ナブデイス**。

轮回王 **カオス**是最终幻想1的最终BOSS混沌之王，四柄护法剑分别代表土之混沌、火之混沌、水之混沌、风之混沌，四大混沌。每把护法剑原本是和水晶守护神一起守护相应属性的水晶的，但水晶守护神变为轮回王后，护法剑也堕落成了魔剑，成为四大混沌。混沌台座**ワネ**拥有穿越古今，往返于轮回中的强大力量，是轮回王的最强法宝。

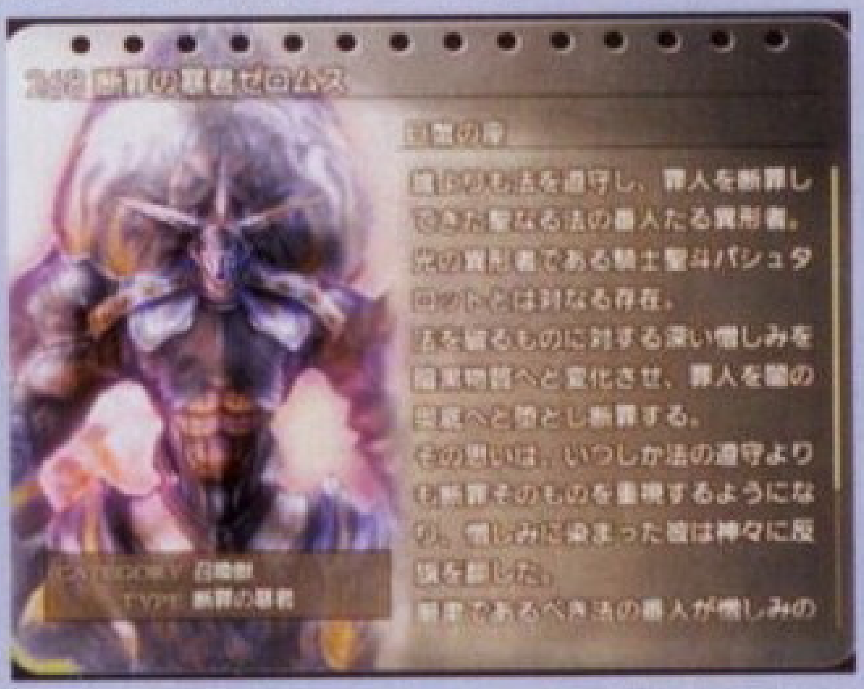
双子座——死之天使 ザルエラ

用究极暗黑力量，将敌人埋葬于无尽深渊，象征死亡的死之天使**ザルエラ**。与光之异形者，真理**の**天使**エメトセルク**相对存在。原本是神创造出来地狱审判长，拥有强的力量，能控制所有生物的灵魂。但由于灵魂被咒天之物侵蚀，在邪念的驱使下，劫持了侍奉神的巫女，向神宣战。战败后成为堕天使，和被劫持巫女的断末魔一起统治黑暗之魂。所谓"断末魔"的"末魔"，乃梵文marman的音译，为"死节"、"死穴"等意，"断末魔"意为亡灵。

死之天使 **ザルエラ**初次于最终幻想战略版中登场，又称恐怖漆黑的片翼天使，用"恐怖"迷惑对方的精神造成永恒的睡眠，用此招数迷惑劫持了神之巫女西莉亚，成为黑暗双子星。

巨蟹座——断罪の暴君 ゼロムス

绝对维护法律的黑骑士，用神圣的法律将罪人绳之以法，用强大的重力惩罚罪犯，让他们堕入无尽的黑暗深渊。与光之异形者，圣骑士**パシュタロット**相对存在。长期的行刑让它的性格变得暴戾专横，从对于法律遵守的重视变为倾向于更重视断罪。被怨恨所感染的它，最终狂妄到诸神举起了反旗，战败后被封印到**ミリアム**遗迹中。



断罪**の**暴君 **ゼロムス**是最终幻想4的最终BOSS，以黑骑士为原形，用自己的暗黑剑发出极具压迫的重力，将罪人的痛恨转化为黑暗物质，将其净化。本是一个正气凛然的君王，因跌落到憎恨的黑暗之中，所以被人们称为断罪之暴君。

狮子座——统治者 ハシュマリム

拥有超凡绝伦的破坏力，能够随意操纵当世的法则，掌控法律条款的执法官、维护世界平衡的统治者**ハシュマリム**。曾经作为执行神的意志的先锋官，用神圣的力量引导着人们。与光之异形者，守护者**ファダニエル**相对存在。一直追求能够支配万物的绝对力量的它，受到圣天使**アルテマ**的蛊惑，一同向神宣战，企图取而代之，战败后为了复活自己仰慕已久的圣天使**アルテマ**奉献出了自己的肉体，灵魂被封印在炼狱中。

统治者 **ハシュマリム**初次于最终幻想战略版中登场，又被称为能让大地颤抖的土之魔人，双角中闪耀金色光辉的白发的帝王。强健的体魄，巨大的双臂持有一对带有锁链的筋骨状武器。

处女座——圣天使 アルテマ

原本是华丽圣洁拥有无上尊贵身份的上位圣天使**アルテマ**，是神创世时引以为傲的最高杰作，职责是净化万物的灵魂，超度永不转生的亡灵，引导灵魂飞天，飞舞着黄金般闪亮的金色六翅羽翼的她也被称为圣天使，受万民敬仰。但自傲的它野心膨胀，内心的堕落使其失去了自我，率领自己的追随者弑神，妄图取而代之，战败后被封印在古代都市**ギルヴエガン**。

圣天使 **アルテマ**初次于最终幻想战略版中登场，是该作中的最终BOSS，又被称为血涂之圣天使，圣战中用自己的生命为代价发动究极之力。而后需要鲜血来复活，统治者 **ハシュマリム**出于对她的爱慕之心，牺牲了自己的肉体来使她复活。在最终幻想战略版ADVANCE中，是恩莫族的守护神兽。

"**アルテマ**"也是以前历代最终幻想作品中，最强黑魔法的名字，译为创世魔法。

天秤座——审判的灵树 エクスデス

曾经掌管神圣天秤，承担着监视世界平衡的职责，拥有对世间万物的审判权。与光之异形者，仲裁者**ハルマルト**相对存在。两者一个负责审判，一个执行仲裁，慢慢的在幕后进行负责审判的**エクスデス**地位被仲裁者**ハルマルト**所取代，自尊心驱使它把愤怒向神进行宣泄，挑战神的结果可想而知，被永久性封印。

审判的灵树 **エクスデス**是最终幻想5的最终BOSS，是一棵树木形态的长者，代表着悠久的历史沉淀和无上的远古智慧，法宝是维持世界平衡的天秤。而在最终幻想战略版ADVANCE中，它则作为维艾拉族的守护神兽登场。

天蝎座——不净王 キュクレイン

气吞山河般的庞然大物，神在创世之时，为了净化世界而创造的能吞进一切不净污秽的不净者。与光之异形者，尊严王**ナブリアレス**相对存在。但世界上的不净污秽物的数量远远超越了神的想象，终于超过了饱和状态，不净者的容纳能力突破极限后崩溃了。反被无数不净污秽物侵蚀以后，不净者被同化，成为背离神的丑恶之极的不净王，成为世间所有不净污秽物的统治者，成了神的讨伐对象。

不净王 **キュクレイン**，初次于最终幻想战略版中登场，外表极其丑恶，是污浊的代言人，擅长使用各种异常状态攻击。也是圣天使 **アルテマ**的仰慕者之一，为她的复活而寻找圣石。

人马座——密告者 シュミハザ

能够随心所欲地操纵、释放一切在异界飘浮的灵魂的人马形态守护者。是神的仆人和侍卫，也是神的心腹。与光之异形者，殉教者**イゲオルム**相对存在。和殉教者**イゲオルム**对神的绝对忠诚相比，**シュミハザ**在圣天使**アルテマ**反叛时却告诉了它神的弱点。**アルテマ**战败后，它的告密行为被揭发，被神放逐到地上，堕落的它教唆人们破坏和淫邪，最后被神封印。

密告者**シュミハザ**本作中首次登场的全新召唤兽，以半人半马形象登场。作为神的守护者，拥有强力的护法能力，能使用意念、咒文等多种魔法攻击方式，也有属性吸收等多种防卫手段，是一个攻防一体的优秀卫士。

魔羯座——愤怒の灵帝 アドラメレク

使出必杀愤怒一击，能将一切事物化为尘埃的幻之帝王，是神在创世之时，为统治所有异界的魔物而创造的异形帝王，与光之异形者，慈爱的教皇**デュダルフォン**相对存在。凭借强大的力量与邪恶的风范不断召集各类魔物，自信心膨胀的它，以为自己拥有了一支能和神相抗衡的力量，它率领所有魔物向神发动了战争，最终被神歼灭。

愤怒**の**灵帝**アドラメレク**初次于最终幻想战略版中登场，是该作中的BOSS之一。以擅长使用各种顶级咒文而自豪，以惊天一击君临于世。而在最终幻想战略版ADVANCE中，则作为邦加族的守护神兽登场。

宝瓶座——黑暗の云 ファムフリート

全身一切都被内侧透不进一丝光线、沉重黑暗铠甲包裹着。从手持的巨大宝瓶中流出的黑暗雨水能招来灾难与混沌，为神所畏惧，所以被称为黑暗之云。与光之异形者，圣王妃**エメロロアルス**相对存在，从出生之时起，神就感受到它强大的邪恶力量，于是将它封印到完全密封、异常坚固的宝瓶铠甲中。

黑暗**の**云 **ファムフリート**是最终幻想3的最终BOSS，本无实物形态的它被神封印到铠甲里，铠甲所带的瓶状大炮是它的武器。在最终幻想战略版ADVANCE中，作为莫古族的守护神兽登场。

双鱼座——背德の皇帝 マティウス

无限雍容华贵的冰之女皇，是守护并统治着下界的人们的暗之皇帝，与光之异形者，深渊**の**祭司**ラハプレア**相对存在。在统治期间，因为邪恶欲望使他成为了恶神的姿态。后被冰女神以惩恶的名义关押起来，并利用她作为对抗神的盾牌，但在神的绝对力量前，是无人能抗衡的，战败后她和冰女神一同被封印到**ミリアム**遗迹里。

背德**の**皇帝**マティウス**是最终幻想2的最终BOSS，由于被冰女神囚禁，双手被捆，用从背部手臂挂起的巨大长枪作战。在最终幻想战略版ADVANCE中，作为人族的守护神兽登场。

蛇夫座——戒律王 ゾディアーク

蛇遣**の**座是位于黄道十二星座，天蝎**の**座和人马**の**座之间。戒律王**ゾディアーク**是作为神的代理者对一切事物作出判罚。是所有异形一种拥有绝对最强力量的幻兽，它代表了无上的威严和森罗万象的法则。还没有成为完全形态的它是天使王的幼小形态，但已经拥有无与伦比的压倒性力量，能降服消灭所有事物。被称为戒律王，没有任何事物可以忤逆它，后果只有一个，灭！

"**ゾディアーク**"就是黄道十二宫的统称，是全部召唤兽的统帅。初次于最终幻想战略版中登场，又被称为戒律之主。被誉为是无数星光集结到大地上而诞生的召唤兽，代表绝对的真理，受所有召唤兽的敬仰和拥戴。　□文/a9vg・七曜逆鳞者

通过交流，我们双方都有很多感悟。

从认识到合作

——请问你们二位的合作是从什么时候开始的呢？

植松伸夫（以下简称植松）：在创作《FF12》之前，关于主题歌让谁来演唱，都是由开发组的同仁们讨论决定的。大家各自带了一张喜欢的CD，在开会时逐个试听，最后挑出最受欢迎的，就是她（Angela Aki）的曲子了。

Angela Aki（以下简称Angela）：这是3年前的事情了。当时我还没有出版自己的个人专辑，他们拿的是我自己在家里录制的平时练习的录音带。

——3年前，曲子就已经作好了吗？

植松：不是的，完全不是这样。当时是Angela请我为她作曲的。而歌词则是她后来填上的，是不是？

Angela：当我第一次听过植松先生作的曲子之后，觉得旋律非常大气，我很感动。但是在听过之后，总觉得在这气势恢弘的曲子里，有一些难以言表的东西。这首歌曲听起来更像是一首分别的歌，分别总是很痛苦的，而通过告别过去，也可以找到一个新的开始，新的希望……在看过FF12最初的影像资料时，我还写不出歌词来，但是听过曲子之后，我心中有了印象，词也就填出来了。

——为什么填写了日语和英语两种不同的歌词呢？

Angela：我最开始的时候填的歌词是英语的。这是综合曲子以及对FF12这个游戏的最初体验而创作的，由于歌词与曲子的意境配合得还不错，大家听了之后，就问我能不能再填一首日语的歌词……

植松：说到这件事，我也回想起Angela当时弹着钢琴演唱的情景了。

Angela：这首曲子并不是FF12的主题歌，只是一首伴奏的插曲，不是吗？所以我后来就填了两种不同语言的歌词。

植松："Kiss Me Good-bye"在交给Angela之前，我也曾想把它换成别的曲子，或者进行修改。如果当时真那么做了，搞不好大家现在听到的就是别的曲子了。我本来认为这个曲子单独作为一首歌，也有它自己的欣赏价值。但是在游戏中这么一反衬，总觉得有什么地方还没有完成一样……

Angela：啊？是吗？这我可是头一次听说呢！

植松：这个，大概是因为这首曲子比较独立的原因吧……我在作曲的时候，游戏的录像还没有公布。这首曲子要有几分钟，间奏要多少秒，当时在我的脑子里还没有确定。只是曲子和录像合在一起的时候，我感觉还算很不错，觉得比较相配。

Angela：真让我吃惊啊！不过，植松先生没有看过录像就能够把曲子写出来，而我在不清楚剧情的时候就填出了词，这不得不说是惊人的巧合。在你看到这个游戏的第一眼时，歌曲已经逐渐在心里编出来了。是不是这样？

植松：原来如此，的确是这样啊。

——关于与Angela一起工作,您（植松）感觉如何呢？

植松：真是愉快的经历啊。上个月开FF音乐会的时候，Angela女士在台上自弹自唱，赢得了观众的掌声，而到了台下之后，又用关西口音和大家聊个不停，真是很亲切（笑）。

Angela：说到登台演出，我当时还是挺害怕的。一开是唱"Eyes on Me"的时候，我只要自己用钢琴伴奏就好了；但是后面的"Kiss Me Good-bye"时有管弦乐队，要和他们配合好,真是很紧张。

植松：但是你的表现相当出色啊。当你弹起钢琴的时候，紧张感就一下子没有了吧？

Angela：说得也是。

植松：你翻唱的"Eyes on Me"得到的评价也很不错。这首歌在音乐会上初一登场，乐团指挥厄尼·罗斯（Ernie Rose）先生就认为唱得很好。

Angela：实际上，还是因为曲子本身就很好，我只是做出了相应的配合，给大家留下了不错的印象。最近接受采访的时候，一些人说"是因为Angela Aki的原因，植松才受到注目"，实际上根本就是相反的嘛。无论如何，我都要感谢植松先生给我这次机会。

植松：Angela虽然来自海外,但是受到的评价是很高的。大家都认为你很优秀。

Angela：是不是因为我用英语和厄尼先生对话那件事啊？

植松：当然不止这一点（笑）。

Angela：还有其他原因（笑）？

植松：在排练的时候，Angela能够用英语和厄尼先生对话,当时乐团里的人（译者注：都是日本人）看了之后都认为"能够这么流利地沟通，谁有这样的本领?"不过,在和我谈话的时候，Angela还是用浓重的关西口音(笑)。我当时感觉大吃一惊。这可是了不起的人物啊！（译者注：关西口音在东京一带的人们听来显得很搞笑，就像中国北京上海的人听到东北话时的感觉一样。）

与钢琴融合的世界

——Kiss Me Good-bye的CD也已经发售了呢。

Angela：这个专辑还上了电视广告，我认为，自己能够通过钢琴的旋律把FFXII的架空世界变得现实,我自己已经和钢琴融合在一起了。这种感觉真得很不错。

——植松先生今后有什么活动呢？

植松：FF音乐会结束之后，还要在世界各地巡回演出。此外，今年夏天，我自己所在的公司还准备出一张名叫"Dog Ear Records"的专辑。

Angela：真是很愉悦的事情啊。植松先生是一个很单纯的全心投入音乐创作的人。我觉得自己有许多地方要向他学习。能够谱出这样优美的曲子，本身就是一件很伟大的事情。"和音乐交替组成一体"就是这种创作精神的根本所在。植松先生真是一位了不起的人物。

打造神来之作的两位音乐人

日籍意大利裔女歌手Angela Aki，自小在美国华盛顿长大，在大学时住修政治经济学及音乐。在2005年3月Angela Aki在日本推出独立制作唱片"One"，在日本HMV销量榜中取得第2位而备受注目。后来加盟日本SONY MUSIC并在2005年9月推出首张单曲作品"Home"。

Angela Aki的第二张个人单曲专辑《心之战士》已经于2006年1月18日推出，初回限定版售价为1500日元，普通版售价为1223日元。作为初回限定版的《心之战士》中将赠送《最终幻想XII》特典DVD，其中将收录以《最终幻想XII》的最新影像与Angela Aki所演唱的主题曲"Kiss Me Good-Bye"结合的MV。另外，在Angela Aki的单曲专辑中除了收录《心之战士》、《天空一直在哭泣》两首原创单曲以及翻唱自"碎南瓜乐队"的歌曲"Today"之外，还将收录由Angela aki边弹钢琴边演唱的来自《最终幻想8》中王菲所演唱的那首经典名曲"Eyes on Me"。

植松伸夫诞生于爱知县高知市一个音乐爱好者家庭，他12岁时已经能够非常娴熟地弹奏钢琴，考进神奈川大学物理系后却把所有的精力都倾注在音乐课目，毕业后专门从事广告音乐谱曲等工作，1986年，他应坂口博信的邀请加入SQURAE，成为专职游戏音乐制作人，以后和坂口博信，天野喜孝并称为缔造"FF系列"的三巨头。

《最终幻想》系列自从1987年诞生以来，10几年来这个系列已经成为交互式娱乐业历史上占据全平台最热销的电视游戏。1999年，SONY Musics负责出版发行的FFVIII主题曲"Eyes on Me"单曲大碟销量突破40万张，同时获得当年度14届日本音乐机构颁发的金碟大赏。

2004年，植松退出Square-Enix，并于翌年创立了Smile Please会社。

植松虽然并非专业科班出身，但其与生俱来的音乐天赋却令人钦佩，由他制作的游戏音乐已经成为FF这个超大作系列获得全球广泛认可的重要元素之一。其丝毫无愧于游戏音乐大师的美誉。宏大的场景音乐，美妙的主题，角色的主旋律是植松音乐的3 大特点，植松的曲风多变，他作的每一支曲子既可以让人过耳不忘又相当复杂。他常常被认为可以同电影作曲家John Williams一较长短。他们写出来的乐曲同时可以传达宏大的史诗感觉和极端私人的体验。许多玩家在想起Final Fantasy的时候，脑海中第一个出现的就是植松伸夫那些幻想味道十足的音乐。

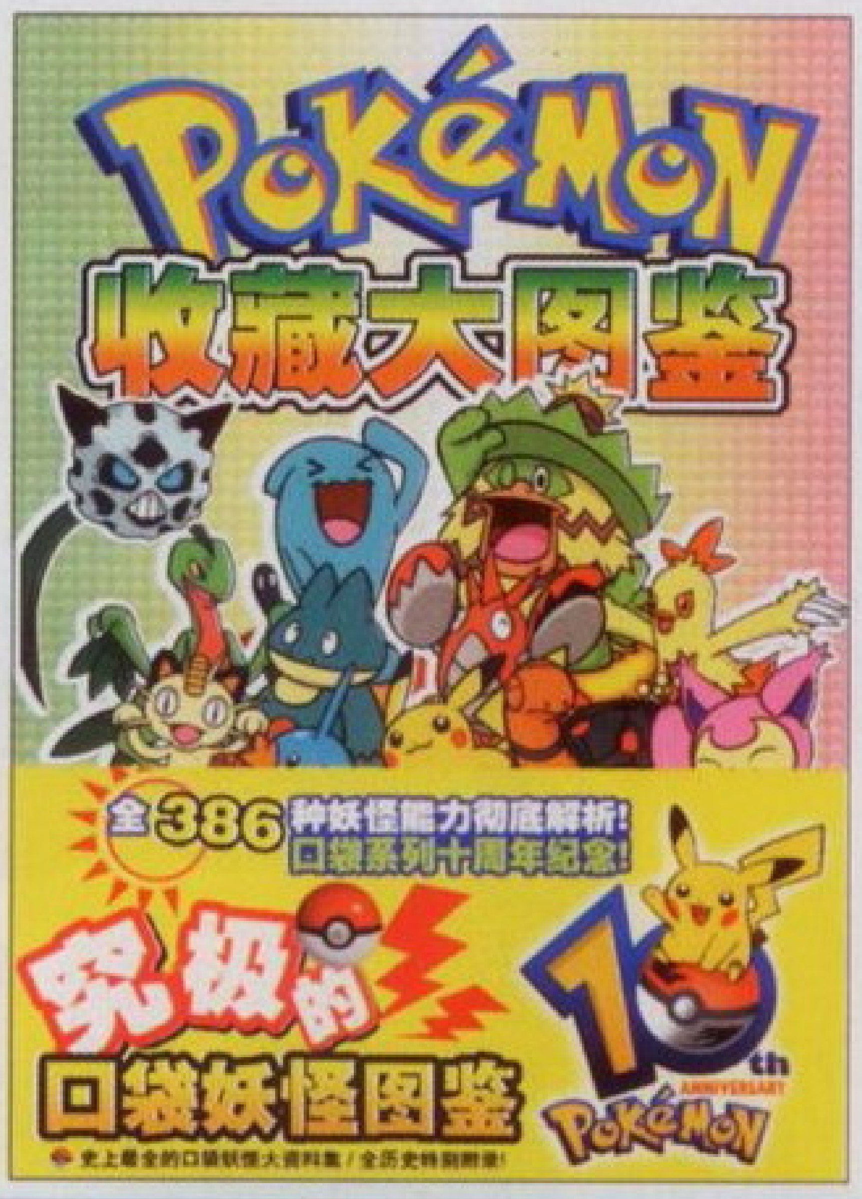
植松伸夫
Nobuo Uematsu

曾经从事广告音乐制作，从1986年起担任FF系列的作曲工作。近20年来为包括FF的30多个游戏作曲。2005年成立了自己的音乐制作公司，他今后还会为FF作曲吗？

安琪拉·安芸
Angela Aki

父亲是日本人，母亲是意大利裔美国人。从事独立作词、作曲、演唱等艺术活动。2005年，她的单曲专集“One”获得了流行歌曲一等奖的荣誉，现在正在继续努力中。

《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收录全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！



口袋妖怪收藏大图鉴

■定价：28.00元　　4月20日上市

游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元 豪华版24.80元　　上市热卖中

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　　上市热卖中

绝对潮流向往：抛开固有的单元安排不管，本期《搜酷》总共为大家带来了百款以上鞋款，百款以上包款和百款以上的配件。更多的潮流服饰也是多不胜数，大家赶紧跟我们一起冲向潮流顶端吧。

SO COOL 2006年第(5)期

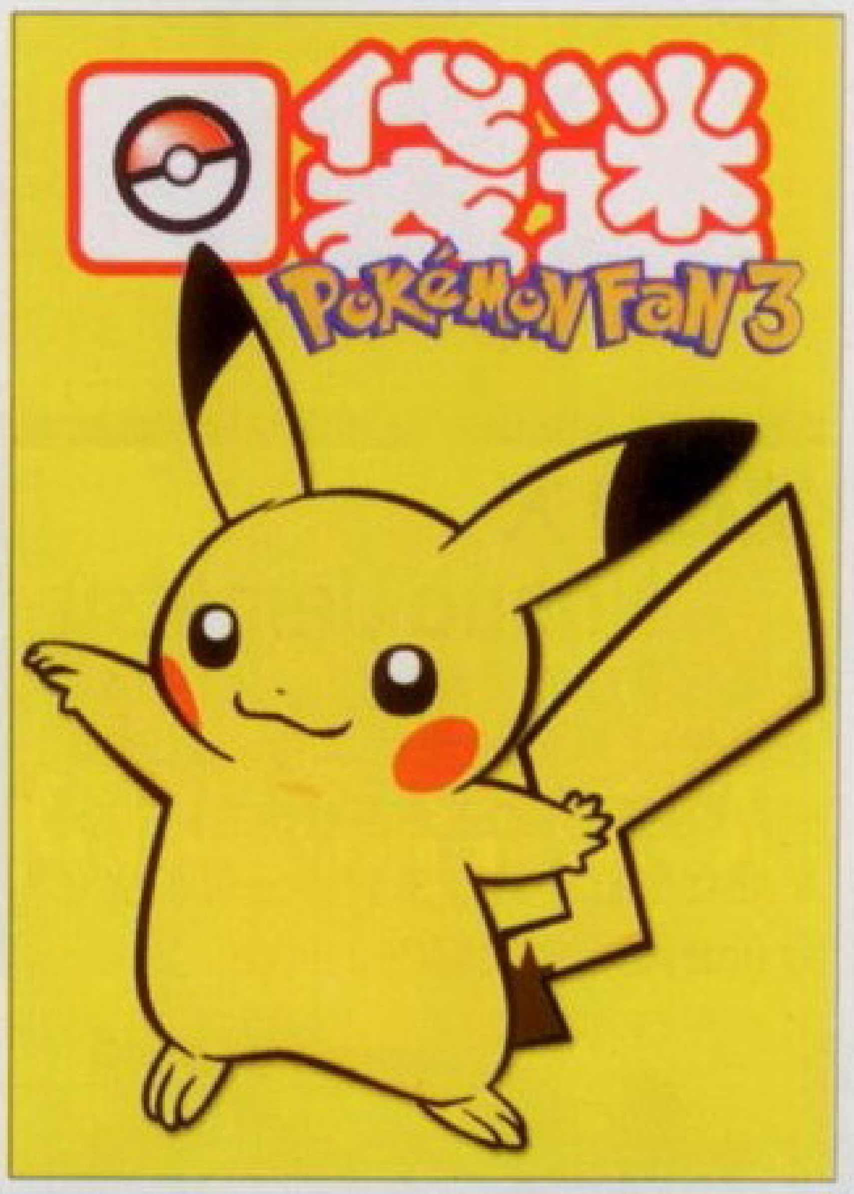
■定价：15元　　4月25日上市

精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　　上市热卖中

本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。少量库存欲购从速。



口袋迷(3)

■定价：18元　　上市热卖中

圣斗士星矢系列玩具究极特辑。特别赠送：高达SEED纸巾盒变身外套，圣斗士星矢超华美原创海报。玩具的流行指南，非凡快乐从此开始。

TOYS(5)

■定价：9.80元　　上市热卖中

最新掌机攻略：蜡笔小新2、传说的斯塔菲4、虹吸战士 黑镜、王女联盟、口袋妖怪战队等热作一网打尽。本期完全测评焦点烧卡M3 MiniSD，同时开办两大热门烧录专栏，为您排忧解难。

掌机迷54期

■定价：5.80元　　4月19日出版

电子游戏软件

2006年第1～9期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、22、24、26～28、30～49期	9.80元
第50～54期	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～54期	9.80元
游戏批评06春季号	12元
口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1～5)期	9.80元
SOCOOL第(1～7)期(5期已售完)	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

圣斗士星矢
系列玩具究极特辑
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TOYS
酷玩意
VOL.5
高达SEED
纸巾盒变身外套
特别
赠送
圣斗士星矢
超华美原创海报
定价：9.80元
全国上市热卖中!!
邮购请注明“toys酷玩意5”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

新作游戏发售表

最终幻想12发售也有一段时间了，本作隐藏要素还是比较多，从耐玩度来说的确配得上满分RPG的名号。3月底PS2上推出了全新的创造球会–欧洲冠军杯，强力推荐给大家。这个系列在日本以及国内都是人气极高的游戏，不管您是喜欢足球类或是喜欢经营类都可以从中获得乐趣。

□责编/龙马

PS2

3月23日			
格斗之王极限冲击	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	FTG	SNK
灼眼之夏娜	灼眼のシャナ	AVG	mediaworks
记忆关闭–重新再来	Memories Off ~ それから again ~	AVG	KID
SIMPLE2000系列98–浪漫茶房	SIMPLE 2000 シリ–ズ Vol.98 THE 浪漫茶房	ETC	D3P
遥远的时空中3 命运的迷宫	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫	RPG	KOEI
柏青嫂 信长之野望 天下创世	パチスロ 信长の野望・天下创世	ETC	KOEI
★皇牌空战ZERO 贝尔卡战争	Ace Combat Zero Belkan War	SHT	KONAMI
★真・三国无双4帝国	真・三国无双4 Empires	ACT	KOEI
3月29日			
球会创造欧洲冠军杯	プロサッカ—クラブをつくろう! ヨ—ロッパチャンピオンシップ	SLG	SEGA
3月30日			
IGPX	IGPX	RAC	BANDAI
红之海2	红の海2	ACT	KOEI
实战伯青哥必胜法！我的天空	实战パチスロ必胜法！俺の空	SLG	SEGA
信长的野望–天下创世	信长の野望–天下创世	SLG	KOEI
女孩同士–初夏物语	かしまし ~ガ–ル–ミ–ツ–ガ–ル~	AVG	MMV
魔炮使黑姬	魔炮使い黑姬	ACT	TOMY
六星闪亮 星降之都	六ツ星きらり ~ほしふるみやこ	RPG	千世
黑猫 JI机械天使	BLACK CAT ~JI 机械仕挂けの天使~	RPG	CAPCOM
新世纪福音战士 钢铁的女朋友（特别篇）	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガ–ルフレンド <特 e编>	AVG	SEGA
忍道 匠	忍道 匠	ACT	SPIKE
绝体绝命都市2–冰冻的记忆	绝体绝命都市2–冻てついた记忆たち–	AVG	IREM
伊苏V失落的凯芬 沙漠王国	イ—スV ロスト・ケフィン	A.RPG	TAITO
异世纪传说2	Another Century's Episode 2	RPG	BANPRESTO
4月6日			
职业棒球–火热赛场2006	プロ野球 热スタ2006	SPG	NAMCO
职业棒球魂3	プロ野球スピリッツ 3	SPG	KONAMI
4月13日			
罪恶工具 XX SLASH	ギルティギア イグゼクス	FTG	SEGA
超龙珠Z	Super Dragon Ball Z	ACT	BANDAI
4月20日			
★大神	大神（OKAMI）	ACT	CAPCOM
勇者斗恶龙 少年杨格斯和不可思议的迷宫	ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン	A.RPG	SQUARE-ENIX
4月27日			
银河天使2 绝对领域之扉	Galaxy Angel 2 绝对领域の扉	RPG	BANPRESTO
KOF 极限冲击2	KOFマキシマムインパクト 2	FTG	SNKPLAYMORE
SEGA AGES 2500系列 Vol.26 爆裂刑事	SEGA AGES 2500シリ—ズ刑事 Vol.26デイナマイト	ACT	SEGA
SEGA AGES 2500系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500シリ—ズ Vol.27 パンツア—ドラグ—ン	STG	SEGA
5月25日			
新豪血寺一族–烦恼解放	新.豪血寺一族–烦恼解放	FTG	EXCITE
预 定			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ—スタ—ユニバ—ス	RPG	SEGA
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アロ—ンイン ザダ—ク-ザニュ—ナイトメア—	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ–ド 2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ–ド・オ–ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ–ド・オ–ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD–クラナド–	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ–ド	SLG	SystemSoftAlpha
★龙虎之拳・天地人	龙虎の拳 ~天・地・人~	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ・コンビニ 4	SLG	HUMSTAR
K–1 WORLD GP 2005	K–1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワ–ルド タンク ミュ–ジアム	SLG	SUCCESS
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园 大海与夏天的回忆–	パチパラ12 大海と夏の思い出–	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ–ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ–ツ	SLG	KID
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI
SEGA 2500系列Vol.24 东京番外地	SEGA 2500シリ–ズVol.24 ラストブロンクス	FTG	SEGA
北欧战神传2	ヴァルキリ—プロファイル2 –シルメリア–	RPG	Square–Enix
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城 – 七夜月幻想曲	式神の城 – 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvellous Interactive
交响诗篇 艾乌丽卡NEW VISION	交响诗篇 エウレカセブンNEW VISION	AVG	BANDAI
今天开始做魔王！起程之旅	今日からマ王！はじマリの旅	AVG	KONAMI
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムボラッド	RPG	BANDAI
格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	ACT	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
高元寺女子足球	高元寺女子サッカ—	SPG	STARFISH
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年春			
致命惯性	フェイタル・イナ–シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ–ドスト–ム・百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
★装甲核心4	ア–マ–ド・コア 4	ACT	FROM
格斗王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ–ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ–フォ–ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ–マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGAFatal
Lnertai	フェイタル イナ—シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ–	FTG	NAMCO

XBOX

预 定			
虚幻冠军赛2:莲瑞战争	Unreal Championship 2 The Liandri Conflict	FPS	微软
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイタ—ズ エボリュ—ション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
黄金眼	ゴ–ルデンアイ	ACT	微软
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	CAPCOM

XBOX360

3月23日			
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
真.三国无双4 帝国	真.三国无双4 Empires	ACT	KOEI
3月30日			
★搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
4月20日			
幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
★九十九夜	Ninety-nine Nights	ACT	Microsoft
2006年预定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
雷神之锤4	クウエーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
炸弹人 零点行动	ボンバーマン～ACT：ZERO～	ACT	HUDSON
圣徒之街	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预定			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factury
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO

NGC

4月13日			
大玉	大玉	ETC	任天堂
预定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	Legend of Zelda – Twilight Princess	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
幽灵	ガイスト	ACT	任天堂
实况超级职业棒球	实况パワフルメジャーリーグ	SPG	KONAMI

GBA

3月23日			
龙珠Z-舞空斗剧	ドラゴンボールZ-舞空斗剧	ACT	BANPRESTO
4月20日			
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
预定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探偵团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
斗牌传说 赤木	斗牌传说 アカギ	RPG	Cunture Brain
纳尼亚王国物语 狮子和魔女	ナルニア王国物语 ライオンと魔女	RPG	D3 Publisher
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头X	メタルスラッグX	STG	SNKPLAYMORE
魔法老师 私人授课2 寄生之吻	魔法先生!プライベ トレッスン パラサイトでチュ	RPG	MI
双重包 索尼克&啾啾火箭队	ダブルパックソニック&チュチュロケット	ETC	SEGA
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix

PSP

3月23日			
信长之野望-烈风传	信长の野望-烈风传	SLG	KOEI
大航海时代IV Rota Nova	大航海时代IV Rota Nova	SLG	KOEI
★幻侠乔伊 格斗嘉年华	ビューティフルジョーバトルカーニバル	ACT	CAPCOM
真.三国无双 二次革命	真.三国无双 2nd Evolution	ACT	KOEI
3月30日			
三国志5	三国志V（KOEI the Best）	SLG	KOEI
遥远的时空中	遥かなる时空の中で2（KOEI the Best）	AVG	KOEI
电车向前进！大阪环线篇	电车でGO！大阪环状线编	SLG	TAITO
4月6日			
交响诗篇-艾乌丽卡	交响诗篇エウレカセブン	AVG	BANDAI
4月20日			
大家的地图	みんなの地图	ETC	ZENLIN
MYST	MYST	AVG	SEGA
龙珠Z 真武道会	ドラゴンボールZ 真武道会	ACT	BANDAI
4月27日			
KAZUO	カズオ	PZG	SCE
狗狗的幸福生活	THE DOG HAPPY LIFE～幸せワンコ生活第1弹～	ETC	YUKES
舞-公主 鲜烈 真 风华学元激斗史	舞-HiME 鲜烈! 真 风华学元激斗史!!	ACT	SUNRISE
街 命运的交差点 特别篇	街 ～运命の交差点～ 特别篇	ETC	SEGA
新牧场物语 纯真生活	イノセントライフ—新牧场物语	SLG	Marvellous Interactive
5月25日			
DQ&FF富有街便携版	in いただきストリート ポータブル	ETC	SQUARE-ENIX
预定			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ タブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI

NDS

3月30日			
异度传说1&2	ゼノサーガI&II	RPG	NAMCO
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
4月6日			
天诛 黑暗之影	天诛DARK SHADOW	ACT	FROM SOFTWARE
传说的斯塔菲4	传说のスタフィー4	ACT	任天堂
4月13日			
触摸侦探小泽里奈	おさわり探偵 小泽里奈	AVG	Success
汉字DS轻松辞典	汉字そのままDS乐引辞典	ETC	任天堂
4月20日			
ZooTycoon动物园创造	ZooTycoon～动物园をつくろう！～	SLG	SEGA
4月27日			
我的战斗机	オレのせんとうき	AVG	TAITO
预定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
荼水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザーズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ 新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
洛克人ZX	ロックマン ゼクス	ACT	CAPCOM
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジーIII	RPG	SQUARE-ENIX

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送70名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

最速时间购买电软 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 5月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 高达迷你人形 食玩精选PLUS 5

3名

（随机获取任意一款）

② 哆啦A梦漫画人形盒装第2弹

3名

（随机获取任意一款）

③ KERORO军曹可动玩偶

2名

（随机获取任意一款）

④ GBA经典便携包

15名

（随机获取任意一款）

⑤ 高达Z夏亚还原项链

5名

⑥ 死神奇趣番队服手机挂饰

10名

（随机获取任意一款）

⑦ 高达SEED 多用挂饰

15名

（随机获取任意一款）

⑧ 钢之炼金术师兄弟联金属挂扣

17名

178期中奖名单

1等奖：天津市/刘斌、上海市/刘俊翔

2等奖：上海市/陈宏、辽宁省/徐岳西、安徽省/沈振平、福建省/张思、上海市/黄吉、河北省/谢鑫泰、浙江省/徐子清、河南省/张尧

3等奖：江西省/吴碧川、四川省/王舟杰、黑龙江省/刘博、广东省/陈文强、云南省/蒲骏、广东省/蔡晓东、青海省/东晓飞、重庆市/全立智、江苏省/李戏水、四川省/罗翔

4等奖：上海市/奚春海、广东省/冯楷、上海市/汤文婷、山西省/胡清鹏、辽宁省/王莹、河北省/王嵌峰、上海市/武博、广东省/谢绍雄、陕西省/甘赢、广东省/文乐、浙江省/梁晨泽、辽宁省/张鸿宁、北京市/王泽霖、陕西省/张庚渭

5等奖：天津市/宋晶晶、广东省/陈浩斌、山西省/孙斌、上海市/陶阳华、天津市/杨鹏、北京市/王柴萱

6等奖：云南省/王玉东、北京市/王庚午、江苏省/顾伟、河北省/于宏阳、上海市/于立峰、安徽省/李楠

7等奖：山西省/雷亮、北京市/王曦、辽宁省/郭天天、天津市/钟瑞、安徽省/宋文君、辽宁省/于明旭、辽宁省/徐长春、河北省/赵志超、河北省/王永旭、吉林省/孙劼

8等奖：北京市/丁羽、广东省/廖瑜、广东省/周家浩、北京市/陈瞳、河南省/黄恭鉴、河南省/杜凯、山东省/陈宇、广西省/蒙锦定、天津市/冯晓辰、江苏省/孙涛、辽宁省/郑宇、浙江省/占新飞、上海市/郑昌杰、山东省/李祺

中国电玩榜中奖名单

死神超酷番队标志贴：广东省/罗家伟、江苏省/仲晓阳、湖北省/冯轶、内蒙古/郭旭、河北省/高飞

龙猫手机来电闪：北京市/冯广镇、安徽省/陈文青、天津市/王志义、广东省/江杰、北京市/付海涛、北京市/周晨

原版高达SEED DESTINY收藏3：浙江省/马龙浩

So CooL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 MAY
05
~~定价:20元~~
推广价:15元
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
最酷封面人物
杨丞琳
4月25日全国上市!!
绝对潮流向往
百款最潮波鞋指导—百款最in包包图鉴—百款最high潮流配件
SoCool × adidas originals
十双三叶草等您来拿
SoCool 5月号街头至尊赠品
CHE GUEVARA
Che Guevara × Mandela × Arafat
两款滑盖盒随机附赠一款

究极的一本!!
口袋迷系列丛书之四
史无前例的大资料集
386
权威鉴定
妖怪集合!!
超厚!
416页!
POKéMON
收藏大图鉴
口袋妖怪收藏大图鉴
全386种妖怪能力彻底解析!
口袋系列十周年纪念!
10th ANNIVERSARY
POKéMON
究极的口袋妖怪图鉴
史上最全的口袋妖怪大资料集/全历史特别附录!
口袋妖怪
收藏大图鉴
386只妖怪原画/游戏设定完全收录
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开
全部招式总力收录！ 前所未有的海量资料集结
定价:28元
4月20日
全国上市
全面接受邮购
邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取